Den Nidländska Reningen

2

Melindors återkomst



DEN NIDLÄNDSKA RENINGEN – EN ÄVENTYRSTRILOGI I EREB ALTOR

DEL 2:

MELINDORS ÅTERKOMST

INNEHÅLL

FÖRORD 2

INFORMATION TILL SL 2

DETTA HAR HÄNT 3

GEOGRAFI 4

ÄVENTYRETS BÖRJAN 7

RESAN TILL ENTIKA 10

ENTIKA 12

PÅ FLYKT 16

HYNSOLGE 19

FRITAGNINGEN 22

FLYKT FRÅN FERVIDUN 27

EPILOG 30

SLP OCH VARELSER 30

KARTOR 39–47

Konstruktör:
Johan Sjöberg

Redigering:
Johan Anglemark

Omslag:
M. Harrison

Kartor:
Ann-Sophie Qvarnström

Illustrationer:
Michael Gullbrandson

Grafisk form:
Håkan Ackegård

Produktion:
Nils Gulliksson

Original:
Henrik Strandberg, Håkan Ackegård

Tryckproduktion, Västerås,

FÖRORD

NU ÄR DET HÄR, *Melindors återkomst*, det andra äventyret i trilogin *Den nidländska reningen*. Det har skapats under vinterns mulna och gråtrista dagar och den lilla verklighetsflykt det givit har varit mycket behaglig. Rollpersonernas kamp mot den fruktansvärde, avskyvärde och förskräcklige Vicotnik går vidare, förhoppningsvis med större framgång i det här äventyret än i föregående. Även i detta äventyr finns en hel del information som kan vara intressant att känna till om rollpersonerna skall ha någon som helst chans att överleva nästa äventyr i serien. Hoppas att äventyret ger er ett antal nöjsamma spelkvällar. Och återigen:

»Lycka till i kampen mot Vicotnik»
—Johan Sjöberg
Lidingö januari 1991

P.S. Du som skall delta som spelare i det här äventyret bör sluta läsa omedelbart! D. S.

INFORMATION TILL SL

NEDAN FÖLJER EN kort presentation av äventyrets uppläggning och sedan följer några allmänna råd.

Innan det riktiga äventyret börjar ges en kort tillbakablick på vad som hände under det förra äventyret, *Helvetesfortet*. Efter det presenteras de länder i vilka äventyret utspelas. Presentationen av länderna är ganska kort och för dig som är intresserad av mera detaljerad information om landet Hynsolge kan en titt i *Drakar och Demoner: Ereb Altor* rekommenderas. Efter det följer en inledning som till stor del kan läsas upp direkt för spelarna medan vissa delar kräver rollspel. Äventyret utspelas under våren år 613 och Den nidländska reningen har inletts. Rollpersonerna, som sedan det förra äventyret befinner sig i Landori, får i uppdrag att föra en gyllene nöt till Berendiens svårt sjuke kung för att han skall tillfriskna och kunna organisera försvaret mot Vicotnik. De färdas genom Landoris skogar och Berendien och anländer till huvudstaden Entika. Där blir de bestulna på nöten men de känner igen en av dem som deltar i inbrottet, det är Kharman, en bekant från deras tid som legosoldater i Nya Armén. Tack vare en bit av Kharmans kappa lyckas de efter lite detektivarbete spåra hans bostad och göra inbrott där, och troligtvis lyckas de även återta nöten. De får dock inte tid att hjälpa den sjuke kungen då hans rådgivare, Merkato, pekar ut rollpersonerna som nidländska spioner och de tvingas fly från Entika hals över huvud. Under flykten hjälps de av en okänd man som för dem till en stuga ute i skogen där de får träffa kungens gamle rådgivare Hagras. Hagras berättar för dem att Berendiens enda hopp är Melindor, kungens förskjutna dotter som leder en motståndsgrupp i Hynsolge.

Rollpersonerna beger sig till Hynsolge och stöter där ihop med Argwin, en mycket god kamrat från tiden som legoknektar. Under sin färd till Fervidun, där Melindor sågs senast, stöter de flera gånger ihop med Vicotniks fruktansvärda arméer. När de lyckas få kontakt med motståndsrörelsen får de veta att Melindor tagits tillfånga och troligtvis dödats. Tillsammans med Riorik, Melindors man, tar sig rollpersonerna in i slottet i Fervidun och där finner de, djupt ner i katakomberna under slottet Melindor, svag men vid liv. De flyr därifrån och återvänder till Entika. När de kommer till Entika tar de sig in i slottet via en lönngång och kommer i kungens kammare i samma ögonblick som Merkato går ut därifrån. I sängen ligger kungen, död. De följer snabbt efter Merkato till hans torn och längst upp i tornet hinner de ifatt honom. Då slänger han av sig sin förklädnad och står där som Achatoth, den man som rollpersonerna var övertygade om hade omkommit vid Helvetesfortets sprängning, men tänk så fel man kan ha. En slutstrid utspelas vilken rollpersonerna förhoppningsvis kan gå segrande ur. När de kommer ner ur tornet möts de av Hagras och efter ett par dagar följer Melindors kröning och Berendien är återigen redo att försvara sig mot Vicotniks arméer, eller är det verkligen så? Man kan aldrig vara riktigt säker.

Läs igenom äventyret noggrant en eller ett par gånger innan ni börjar spela och kontrollera att du vet hur alla äventyrets delar hänger samman. Lägg sedan till och dra ifrån efter egen smak, det är du som SL som bestämmer hur du vill ha just ditt äventyr och du är inte på något sätt bunden att följa det som står i äventyret. Anteckna gärna det viktigaste i ett litet anteckningsblock och försök lära dig så mycket som möjligt av äventyret något så när utantill; det finns inget värre än en SL som stakar sig och glömmer bort saker.

En viktig sak som du som spelledare måste tänka på är hur du gestaltar dina spelledarpersoner. Läs igenom beskrivningarna av dessa noggrant och tänk på deras särdrag. Gör sedan teater av det hela; byt röstläge,

dialekt och ordval för varje ny person som dyker upp. Detta lägger känsla till spelet och ger spelarna inspiration till att spela sina rollpersoner mer uttrycksfullt.

Plats- och rumsbeskrivningar görs i det här äventyret i två delar. En översiktsdel med allt som man kan se, höra och lukta utan att anstränga sig, till exempel rummets form och möblering, och under den en SL-del där alla mindre detaljer ges och där även innehållet i skåp och liknande presenteras. Många av dessa detaljer är dolda på ett eller annat sätt och kräver ett lyckat slag för färdigheten Finna dolda ting för att upptäckas.

Det är inte meningen att du skall läsa upp rumsbeskrivningen direkt för spelarna utan det är tänkt att du själv skall berätta om rummet med egna ord. Lägg gärna till saker som du tycker kan passa in som temperatur och lukt och liknande.

I hela serien "Den nidländska reningen" är rollpersonerna hjältar utsedda av gudarna. Och gudarnas avsikter är de ramar som äventyret ger och därför är det bra om du som SL hjälper spelarna lite på traven i smyg när de villar sig alltför långt bort i från huvudspåret. Tänk på att gudarna styr och ställer lite som de vill i den mänskliga världen.

DETTA HAR HÄNT

NEDAN GES EN kort presentation av vad som hände i *Helvetesfortet*, del ett i trilogin Den nidländska reningen.

När äventyret inleds har rollpersonerna precis blivit avskedade och befinner sig på en avskedsfest tillsammans med några vänner från tiden som legoknektar i Bedorum, huvudorten i det hynsolgiska länet Mergilia. Under kvällen diskuterar man Den nidländska reningen och varför den inte kommit och någon runt bordet säger någonting om att ett år skulle vara längre i Akrogal, varifrån Vicotnik Ärkemagikern kommer, än vad det är i Ereb. Rollpersonerna dyker djupare i saken och efter lite forskning står saken klar:

Den nidländska reningen är på väg, och det snart!

Forskningen har visat också på en annan sak. På den nidländska sidan av Grynnerbergen finns en stor försvarsanläggning, vilken kallas Helvetesfortet, där man troligtvis som bäst håller på och förbereder sig inför Den nidländska reningen. Rollpersonerna sänds iväg för att spionera på och bevaka Helvetesfortet och om möjligt ta sig in och sabotera för nidlänningarna. På vägen till Grynnerbergen träffar de alvprinsen Talyros och hans pegas Enulisor, vilka de räddar livet på. Med sig som guide genom Grynnerbergen har de Ehrman Wall, en vän till dvärgarna. Han föreslår att de skall ta vägen genom Tårat-Khôn, dvärgarnas rike. De blir dock inte insläppta vid den norra porten utan får vända med svansen mellan benen. Vad skall de göra? Då får Ehrman en idé. Det finns några gamla övergivna dvärggruvor lite längre söderut. De kanske inte leder hela vägen under muren, men det kan väl vara värt ett försök. Ehrman själv vill dock inte följa med ner i grottorna utan släpper iväg rollpersonerna på egen hand.

I gruvorna stöter de samman med en stor grupp svartfolk som är bosatta i gruvan och arbetar med att framställa järnmalm och smida vapen åt Vicotnik och dennes ständigt växande arméer. Under det att de färdas genom gruvorna på flykt undan orcherna trillar rollpersonerna ned i en sjö genom vilken de kommer in i ett gravvalv där en konung från en annan tidsålder, tiden före människor och alver, ligger begravd. I hans grav hittar de, efter det att de efter en vild strid besegrat hans mumie, en drygt femtio centimeter lång stav som det står skrivet 'Portens Väktare' på. När de tar i staven förvandlas den till en vagt människoliknande varelse som presenterar sig som Portens Väktare och erbjuder dem hjälp "när allt hopp är ute". Sedan återgår han till formen som spiran.

Rollpersonerna beger sig ut ur gravvalvet och hittar till slut ut på andra sidan. Framför sig har de då den Stora Muren, utan att veta säkert vilken sida av den de är på. Det visar sig dock snart att de är på den hynsolgiska sidan och de blir tvungna att ta sig över muren för att komma in i Nidland. Väl inne Nidland blir rollpersonerna efter en vild jakt tillfångatagna av en mycket manstark patrull från Helvetesfortet och förs dit. När de kommer till Helvetesfortet kan de se den enorma anläggning fortet utgör och de oändliga kolonner av soldater som marscherar in och ut ur fortet och de till synes oändliga vägar som leder därifrån och de ofattbart stora härläger som finns uppslagna runt omkring fortet. Rollpersonerna slängs i en fängelsehåla utan annat än sina underkläder på sig.

Dagen efter tillfångatagandet förs rollpersonerna upp till Achatoth, Helvetesfortets överbefälhavare. När de befinner sig där använder de Portens Väktares hjälp och hela bygget flyger i luften alldeles efter det att rollpersonerna har räddats av pegasen Enulisor och hans vänner. Dessa för rollpersonerna till Landoris alvskogar. Vid explosionen öppnas också porten till Bestraffaren, den uråldrige halvgud som Demonspiran åkallade, och han gör entré i Altors dimension och beger sig till Vicotnik för att erbjuda honom sina tjänster.

GEOGRAFI

NEDAN PRESENTERAS i korthet de länder i vilka äventyret utspelar sig. Ytterligare och mer detaljerad information om landet Hynsolge finns att få i *Drakar och Demoner: Ereb Altor.*

LANDORI

Landori är ett vidsträckt skogsområde som ligger i centrala Ereb. I söder gränsar Landori till Berendien (beskrivs närmare nedan) och i norr ligger de kända Nidabergen som är hemvist för ett flertal dvärgklaner och Torshem, ett område befolkat av barbarstammar. Åt öster finns i norr Cereval och i söder Hynsolge. I väster gränsar Landori till den forna stormakten Jorpagna och mellersta Erebs vida slätter. Skogen genomkorsas av ett otal bäckar, åar och floder som rinner ner från de i norr belägna Nidabergen. Den består uteslutande av lövträd. Bland annat finns här den sällsynta gyllenlönnen, vars sav har den underliga egenskapen att den är självlysande. Bland alverna är det populärt att måla sig med den vid festliga tillfällen.

Djur- och växtlivet är oerhört rikt och man kan finna ett flertal sällsynta örter. Vädret är alltid mycket behagligt och styrs vid behov med magi av alvmagikerna. I skogen lever också ett flertal skogsväsen. Ett exempel är den svarta Midnattshjorten som ibland kan ses i samband med månförmörkelser. Dess närvaro anses bringa lycka. Skogen har ett slags själ som finns överallt i skogen. Den finns hos alverna och i trädens minsta kvist. Om någonting händer i skogen får Pargal, skogsalvernas konung, omedelbart reda på det genom skogens själ och han meddelar sig snabbt med skogens innevånare så att den annalkande faran kan stoppas.

LANDORIS FOLK

Landoris befolkning består till största delen av skogsalver och andra älvfolk. Skogsalverna lever i trädhus som de till stor del har skapat med sin magi för att undvika att behöva använda annat byggnadsmaterial utöver det träd som blir deras bostad. Det träslag som lämpar sig bäst för den här sortens behandling är silverlinden, vilken det finns gott om i Landori. Landoris alver hyser total avsky mot svartfolk men välkomnar de flesta andra varelser med öppna armar. Det som de alltid sätter i första rummet är sin skog, och den som skadar den kan räkna med att bli jagad en längre tid. Landori styrs av alvkungen Pargal, vars son Talyros rollpersonerna träffade i föregående äventyr. De idkar byteshandel med dvärgarna i Nidabergen för att få tag på vapen, smycken och ädla metaller. De har även vissa diplomatiska kontakter med grannländerna Hynsolge, Jorpagna och Berendien. De är oerhört oroade över Vicotniks stormliknande framfart och de har börjat förbereda sig för krig.

BERENDIEN

Berendien ligger på Tolanhalvön i södra Ereb och omges av Echatiska havet i öster och i väster Kopparhavet. I landets södra del ligger ett kullandskap som lite längre söderut övergår i Erbulasbergen, vilka utgör en naturlig gräns till grannen Felicien. I bergen lever stora svartfolksstammar och som försvar mot dessa byggdes för många år sedan ett flertal befästningar i bergen. De flesta av dessa står nu tomma men ett fåtal hålls fortfarande av Felicien och ännu färre är i berendisk ägo. Felicierna är ett inte helt vänligt sinnat sjöfolk och de brukar kapa en del av de handelsskepp som färdas vid Tolanhalvöns södra udde. Detta har lett till att en handelsväg har uppstått mellan huvudstaden Entika som ligger i den bördiga Opadalen på västkusten och den på östkusten belägna hamnstaden Lindaros.

Huvudstaden Entika är känd för det utsökta vin som framställs ur de druvor som odlas i Opadalen. I norr gränsar landet till Landoris vidsträckta skogar och på andra sidan Echatiska havet ligger grannen Hynsolge. I väster ligger Jorpagna. Klimatet är varmt och behagligt, en motsvarighet i vår värld skulle kunna vara södra Frankrike. I Berendien finns tre större skogar. Norr om Entika ligger Konungaskogen, vilken till stor del är konungens jaktmarker. Norr om Konungaskogen ligger Bedanskogen och i landets mellersta delar ligger Felanskogen. Berendierna handlar mycket med Hynsolge och har goda diplomatiska förbindelser med Erebos, ett land som ligger väster om Berendien i Kopparhavet.

STYRELSESKICK

Berendien styrs av konung Frekvand som har sitt residens i landets huvudstad Entika. Landet är uppdelat i ett antal förläningar som innehas av framstående adelsmän i utbyte mot vapenstyrka i svåra tider. Konungen har i princip all makt och rådet och folkförsamlingen har mycket lite att säga till om. Konungakronan är ärftlig och många börjar bli lite oroliga då det inte finns någon arvinge till kronan och den gamle konungen börjar att bli lite till åren. Kungen har visserligen en dotter, men henne försköt han då hon umgicks med borgare och bönder.

RELIGION

I Berendien tillber man De unga gudarna, den gudafamilj som för länge sedan steg in i människans vardag efter att de hade nedkämpat De gamla gudarna. Maktskiftet välkomnades av människorna då dessa ansåg sig vara förtryckta av De gamla gudarna. I varje stad finns det alltid ett flertal tempel helgat åt de olika gudarna.

Gudarnas fader och allsmäktig övergud är Sholak, han är även den gud som magikerna tillber då han gav kunskapen om magi till människorna. Visha heter jordbrukets gud och han är gift med fruktbarhetsgudinnan Ninnave. Även Erebs mest spridda religion, Den lysande vägen, har ett starkt fäste i Berendien och det finns Etintempel och katedraler i alla de större städerna.

Berendierna

Berendierna är ett glatt och godmodigt folk som gärna tar kontakt med främlingar och intresserar sig för främmande kulturer.

Sammanhållningen inom familjen är vanligtvis mycket stark och man brukar inte ha några som helst hemligheter för varandra. Alla i landet, unga som gamla, älskar vin och dryckenskapen genomsyrar hela riket, även om man inte officiellt vill erkänna det. Den typiske berendiern är ungefär 170 cm lång, normalt byggd, har mörkt hår och bruna ögon.

HYNSOLGE

Hynsolge är ett avlångt land som sträcker sig i nordväst-lig-sydöstlig riktning. Det ligger på Krunhalvön och gränsar till ett flertal länder. I öst till Nidland, det hemska land som styrt av Vicotnik Ärkemagikern håller på att bli Hynsolges undergång. Gränsen till Nidland utgörs av Grynnerbergen som hyser stora grupper dvärgar. I söder gränsar Hynsolge till det exotiska Krun och i nordost gränsar det till Cereval, ett land till stor del befolkat av troll och hemvist för de mytomspunna Drakmästarna. Alvernas gröna skogar, Landori, ligger i nordvästlig riktning. Echatiska havet skiljer landet från grannen och handelspartnern Berendien. Landet styrs nominellt av konung Mefimor IV och är uppdelat i tretton län (länen skiljs åt av naturliga gränser som vattendrag och skogar). Hynsolge har två större skogar. I norr ligger Gormowacs skog, en mörk och farlig skog om vilken det berättas många förfärliga historier. Vid Grynnerbergen ligger Hyllmarskogen som är känd för sitt rika växt och djurliv.

Religion

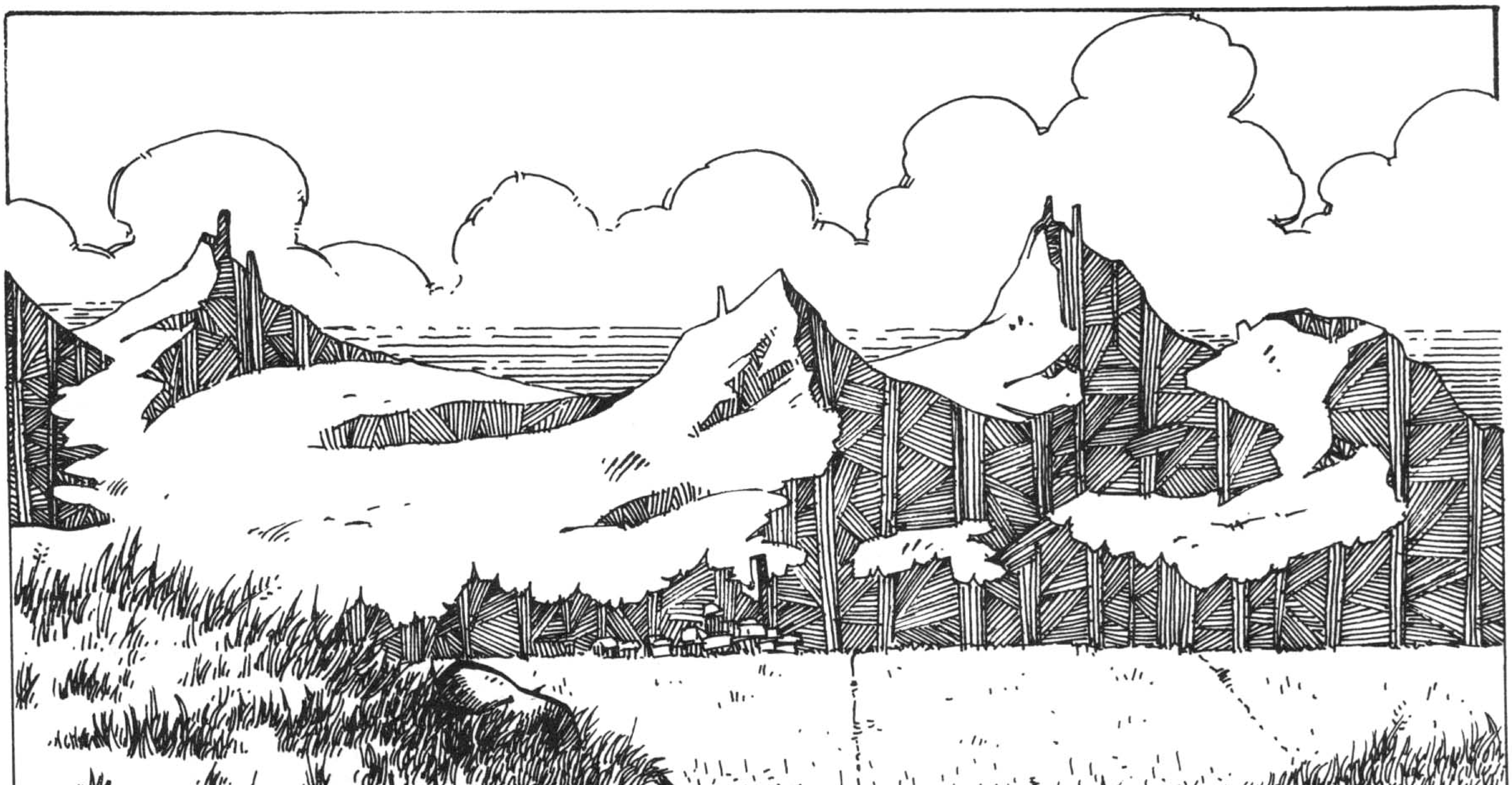
Landets officiella skyddsgud är Fingal Orchnackare, en hjälte som efter ett flertal stordåd uppnått gudomlig status. Han representerar vapenmakt och handling. En äldre religion är kulten av Parbagerna, en gudafamilj ledd av Anyak, Ljusgivaren.

Hynsolgerna

Hynsolgerna är, i likhet med berendierna, ett kortväxt folkslag. De blir 165-170 cm långa, är ganska taniga och har lätt solbränd hy. Dessutom har de mycket kort stubin och har lätt för att brusa upp om de blir provocerade.

Inbördeskriget

Sedan år 604 e.O har ett inbördeskrig pågått i Hynsolge. Det hade sin upprinnelse i den stora missväxten samma år då adeln vägrade hjälpa bönderna. Dessa såg då ingen annan utväg än att ta till vapen. På deras sida stod även kungen då hans makt hade inskränkts till att endast omfatta hans eget län och han såg nu en chans att återfå sin forna makt. Tillsammans med honom kämpa-



de den Nya Armén under ledning av den ärrade veteranen Abrahim Stenklo. Inbördeskriget hade försvagat landet så pass att Vicotniks styrkor inte mötte något större motstånd när de anföll i början på året. Den enda som nu stoppar Vicotniks framfart är Anarghel Ståhlkänga som med sina orchiska och feliciska legosoldater håller stånd i sitt län Sirigon. Förstärkningar kan anlända ganska ostört då Fervidun, som är huvudorten i Sirigon, är landets enda större hamnstad.

NIDLAND

Nidland ligger på den östra delen av Krunhalvön och gränsar mot Cereval i norr, Hynsolge i väster och Krun i söder. En smal landremsa utgör förbindelsen med kontinenten Akrogal. Landet är sedan länge omgärdat av en hög mur, vanligen kallad Den stora muren. (Då ingen del av äventyret utspelas i Nidland får detta räcka som geografisk presentation).

Vicotnik Ärkemagikern

År 468 kom en mäktig trollkarl till Nidland från Akrogal. Hans namn var Vicotnik Ärkemagikern. Han skaffade sig snabbt flera anhängare och gjorde Nidland, som vid tiden för hans ankomst var en del av Hynsolge, till en diktatur styrd av honom själv. Under sig har han tolv stycken disciplar, vilka liksom han själv behärskar den fruktansvärda mörkermagin vars effekter ännu till stor del antas vara okända.

Nidlänningarna

Nidland befolkas till 100% av människor. Nidlänningarna är ett högvuxet folk med solbränd hy och svart hår. Männen låter ofta pryda sitt ansikte med ett yvigt helskägg. Vardagskläderna består av turban och ljusa, luftiga kläder.

Den nidländska reningen

När Vicotnik Ärkemagikern anlände till Nidland år 468 uttalade han en profetia att han ett dussin dussin år efter sin ankomst skulle starta ett erövringskrig mot den övriga världen. Detta fälttåg skulle alltså ha inträffat år 612, vilket det till allas stora glädje och förvåning inte gjorde. Men glädjen blev kortvarig för när våren kom år 613 började Vicotnik sitt korståg mot världen med en ny bundsförvant vid sin sida. Denne bundsförvant är ingen mindre än Bestraffaren, en uråldrig halvgud som av några oförsiktiga äventyrare (läs: rollpersonerna) kallades till Altor.

Hynsolge hade inte mycket att sätta emot då landet skakades av ett inbördeskrig och nu finns det bara ett fåtal mindre motståndsgrupper som arbetar mot Vicotnik. I övrigt är hela landet, utom Sirigon, under Vicotniks styre. Inte heller Krun hade något direkt att sätta emot när Vicotnik kom, eftersom hela landet nyligen härjats av en fruktansvärd farsot (troligtvis initierad av Vicotnik), och hela landet är nu invaderat. Vicotnik har även lyckats invadera södra delarna av Cereval. Någonting som förvånar många är att dvärgarna i Grynnerbergen ännu inte agerat, varför vet ingen riktigt. Det enda som nu hindrar Vicotniks fälttåg i västerled är de motståndsgrupper som finns i Hynsolge, bland annat den som leds av den berendiska prinsessan Melindor, Landori, Berendien och Drakmästarna i Cer-bergen. Vad som gör Vicotnik extra svår att stoppa är att han och hans disciplars behärskande av mörkermagin gör att de kan "hjärntvätta" de besegrade folken och sedan ta upp dem i sin armé. Detta gör att Vicotniks redan från början till synes oändliga härskaror ständigt utökas. De länder som intas av Vicotnik skövlas och de grymmaste tänkbara dåd begås inför ögonen på befolkningen (närmare beskrivningar ges i de delar av äventyret som utspelar sig i ockuperade områden).



ÄVENTYRETS BÖRJAN

NÄR ÄVENTYRET börjar vaknar rollpersonerna upp efter att ha legat i en drömlös dvala i tre månader. De befinner sig i alvkonungen Pargals trädslott i Landoris gröna skogar. Där har de befunnit sig sedan pegasen Enulisor och dennes fränder räddade dem undan döden vid Helvetesfortets sprängning.

Om ni inte har spelat *Helvetesfortet*, det första äventyret i trilogin *Den nidländska reningen*, inleds äventyret på ett litet annorlunda sätt. Rollpersonerna råkar ut för en livsfarlig olycka (du som SL får formge den själv på valfritt sätt, det kan vara en naturkatastrof som ett jordskred eller ett bakhåll av en övermäktig styrka.) De räddas emellertid till livet (efter att ha slagits medvetslösa) av Talyros och 'hans' pegaser. Du får också ändra lite i texten och ta bort de saker som rör exempelvis rollpersonernas agerande i föregående äventyr.

Under den tid som gått har de blivit mycket väl omhändertagna av Talyros och hans broder Lilarion som har helat deras sår. Det som står med kursiv stil nedan kan läsas upp direkt för spelarna, men det är givetvis att föredra att avsnittet till viss del rollspelas, speciellt avsnittet vid skogstjärnen.

SPELARNAS INTRODUKTION

»De vaknar nu», hörs en späd och len röst, »de vaknar nu.»

Ni öppnar ögonen och tittar er omkring med trötta ögon samtidigt som ni undrar var i hela fridens namn ni befinner er någonstans. Det sista minnet ni har innan allt blev svart är hur en flock vita bevingade hästar kommer flygande genom luften. De måste ha räddat er, eller gjorde de verkligen det? De kanske bara var utsända från Himmelriket för att hämta er. När ni stryker handen över era hakor inser de av er som är män att ni lever och att ni uppenbarligen måste ha sovit ganska länge. För skägget växer väl inte i Himmelriket? Ni hör hur en dörr öppnas och samma lena röst som ni hörde i samma ögonblick som ni vaknade, nu dock med lite mer iver i rösten, säger:

»De är vakna, kom och titta, och Iliana, du får springa och meddela Pargal.»

Ni sätter er upp i era sängar och tittar er omkring. Ni befinner er i ett rum vars väggar består uteslutande av buskar, träd och blommor som slingrar sig kring varandra och skapar underbara och fantasieggande mönster och ni själva ligger på bäddar av blomster och blad. I rummets mitt står en man klädd i grön tunika och med långt gyllengult hår som hänger utsläppt och når honom ner till halva ryggen. Han är ganska smal och har spetsiga öron, vilket, om ni minns rätt, i kombination med hans fina drag bör betyda att han är alv. Vid hans sida står en flicka som ser ut att vara i 14-årsåldern, ni antar att det var till hennes röst ni vaknade.

»Kära vänner. Mitt namn är Lilarion och trots att jag aldrig har träffat er i vaket tillstånd måste jag säga att det är mycket glädjande att se att ni återfått era krafter och slitit er ur sömnens bojor. Om ni undrar var ni befinner er så kan jag tala om att ni är i alvkungen Pargals slott i Landori. Ni har befunnit er här i tre månader och jag och min broder Talyros har behandlat de skador ni ådrog er vid Helvetesfortets sprängning.» (eller vid motsvarande olycka, om ni inte har spelat Helvetesfortet).Mannen pratar på ett mycket speciellt sätt, han har en melodiös, nästan sjungande satsmelodi, som i kombination med hans mjuka röst är mycket behaglig att lyssna på. Han tar till orda igen:

»Om ni följer med mig så skall jag visa er en liten sjö där ni kan tvätta er och efter det skall ni få äta. Efter maten skall ni få träffa Pargal, det ryktas att han har viktiga saker att diskutera med er.

Just det», säger mannen vars namn är Lilarion ihågkommande, »det höll jag så när på att glömma. Vi tog oss friheten att sy er nya kläder medan ni sov, era gamla var så smutsiga och slitna. Till dess att ni tvättat er kan ni väl använda de kåpor som hänger på väggen där borta.» Ni tittar åt det håll han pekar åt och ser X (lika många som antalet rollpersoner) gröna kåpor som hänger på väggen. »Jag lämnar er nu för en stund så att ni får en liten stund på er att vakna upp och prata med varandra. När jag kommer tillbaka vill jag att ni är klara att följa med mig.» Med de orden och ett leende lämnar Lilarion och den lilla flickan, vars namn ni inte känner, rummet.

Här får du som SL ge spelarna en liten stund att diskutera med varandra. Berätta för dem att de känns som de genomgått en Törnrosasömn av det mildare slaget. Alla ärr efter sår, gamla som nya, är spårlöst försvunna och eventuella sedan tidigare förlorade kroppsdelar har vuxit ut igen. Kåporna passar rollpersonerna perfekt. Efter drygt tio minuter kommer Lilarion tillbaka och ber rollpersonerna att följa med honom. Han leder dem genom valv och korridorer med väggar, golv och tak av blommor i alla möjliga storlekar och färger, underbara blommor som tidigare endast skådats av älvfolks ögon. Till slut når de en liten sjö i vilken det rinner ner ett litet, konstgjort vattenfall och på strandkanten ligger rena, fina, helt nya kläder. Låt dessa vara utformade i samma stil som rollpersonernas gamla kläder, fast skapade med en konst och finess som endast alver har. Kläderna passar rollpersonerna perfekt. Efter att de tvättat sig får de äta och de bjuds på rikligt med delikatesser i Blommornas sal, en gigantisk sal belägen i Trädslottet.

Till maten dyker också rollpersonernas gamle vän Talyros upp och det blir ett mycket glatt återseende. (Har ni inte spelat Helvetesfortet känner rollpersonerna inte igen Talyros, så klart, så han får presentera sig). Under middagen får rollpersonerna berätta om vad som hänt dem och Talyros återgäldar med historier om egna äventyr (någonting bra kan du säkert hitta på). Var mycket noga med att beskriva allting som ganska pittoreskt, och troligtvis är det i vissa av rollpersonernas ögon aningens överdrivet. Men trots allt är det hela mycket idylliskt, stämningsskapande och bildskönt. Den här delen av inledningen beskrivs inte så det kan läsas upp direkt, utan du får med egna ord ge liv åt händelserna. Utnyttja miljön till fullo. Efter maten visas rollpersonerna till Pargal. Då kan följande stycke läsas upp för spelarna.

Efter det att måltiden har avslutats känner ni er alla mätta och belåtna, maten smakade verkligen utsökt. Dessutom känner ni er fräscha och friska efter det uppiggande doppet i skogssjön och de nya kläderna sitter lätt och ledigt och är mycket bekväma. När ni som bäst sitter och smälter maten ser ni hur den bortre väggens växter ljudlöst glider isär och bildar en fyra meter hög valvbåge. Under valvet kommer Lilarion gående in i salen. Han är inte längre klädd i den lediga tunika han bar när ni först träffade honom utan han bär en rak rock med vida armar som ser ut att vara något mer högtidlig än tunikan han bar tidigare på dagen. Efter ett par steg in i salen stannar han till.

"Jag hoppas att det smakade bra", säger han och ler vänligt mot er. "Nu är det dags för er att få träffa mannen vars boning ni har vistats i under de senaste månfärderna. Följ mig!" Utan att säga ett ord vänder han sig sakta om och börjar att långsamt gå mot den portal som han kom in genom. Ni tittar på varandra, sedan lite frånvarande upp i det välvda blomstertaket och slutligen på Lilarions ryggtavla som försvinner ut ur salen genom portalen som sakta börjar att slutas bakom honom. Talyros tittar på er och säger:

"Det är dags för er att träffa min fader, följ efter Lilarion. Adjö för en stund." Snabbt reser ni er från era platser vi bordet och följer efter Lilarion in genom portalen. Ni kastar en snabb blick bakåt och hinner precis se hur Talyros reser sig från bordet och går bort mot salens andra ände innan portalen sluts bakom er. Snabbt och ljudlöst. Ni kommer in i en lång gång som ni inte kan se slutet på, men framför er kan ni se Lilarion som raskar på betydligt mer nu än tidigare och ni får börja småspringa för att klara av att hänga med. Gångens väggar och höga, välvda tak är, precis som allt annat här verkar vara, slingrande växter i allsköns färger. Efter några minuters promenad kommer ni fram till en vägg och med en gest med sin högra hand öppnar Lilarion en port i väggen av växter och ni kan blicka ut över en stor trädgård med växter som är förunderligt sköna jämförda med dem som ni har sett hittills. Utan att titta åt ert håll lyfter Lilarion sin högra arm och pekar nedåt mot en träddunge som ligger på ungefär 200 meters avstånd.

"Där finner ni honom. Han väntar på er." Sedan vänder han sig om och försvinner tillbaka in genom porten innan den hinner slutas bakom honom. Kvar står ni 30 meter ovanför marken på en plattform av ihoplindade grenar och tittar villrådigt ner i trädgården. Vad skall ni göra?"

Här får du gärna låta rollpersonerna tänka till lite grann och bli lite smått upprörda över den beklämmande situation de försatts i av Lilarion. När de blivit lite lagom irriterade kan du fortsätta att berätta.

Plötsligt tycks grenarna omkring er vakna till liv och de sluter sig runt plattformen som något slags galler och ni märker hur plattformen som ni står på sakta börjar sjunka ner mot marken. Samtidigt som plattformen sjunker mot marken får ni tid att betrakta det ljuvliga trädgårdslandskap som ni närmar er. Dofterna är ljuvliga och vackra fåglar som ej tidigare skådats av något mänskligt öga flyger runt i trädgården och sjunger sina vackra sånger. När ni når marken glider grenarna isär och det verkar som om de aldrig funnits där.

Nedan följer en kortfattad beskrivning av trädgården så att du själv kan beskriva den för spelarna. Dessutom är det ju möjligt att rollpersonerna vill gå en liten promenad först om de är den nyfikna sorten.

1. **Plattform.** Plattformen består av sammanflätade grenar och påminner till viss del om en korg. I upphöjt läge är den trettio meter över marken, men den kan sänkas till marknivå med hjälp av magi.
2. **Bro.** Ett träd med rotsystem på båda sidor om den lilla ån hjälper den som inte vill bli blöt om fötterna. Stammen är välvd och lövverket utgör räcket.
3. **Vattenfallet.** Det lilla vattenfallet som forsar ut ur den blomsterbeklädda väggen tio meter upp är moder till den lilla å som flyter genom trädgården.
4. **Dunge.** Detta är en dunge av rödkastanjer, konung Pargals eget favoritträd. I mitten av dungen finns en liten spegelblank tjärn. Det är Pargals magiska hjälpmedel med vars hjälp han kan se nästan alla platser på hela Altor. Tjärnen har en slags minnesbank i vilken många händelser "lagras". Dessa kan sedan Pargal spela upp när han vill. Om man bryter ytans spänning medan en händelse spelas upp bryts förtrollningen och den minnessnutten går för alltid förlorad. Dessutom blir det en smärre psykisk chock för Pargal. När rollpersonerna kommer in i dungen kan du gå över till textavsnittet "Mötet med Pargal" nedan.
5. **Kapellet.** Ett litet kapell av vackraste tänkbara blommor. Inuti kapellet är det helt tomt, endast den ljuva doften av blommor ligger tung.
6. **Himmelseken.** Ett högt träd som reser sig över alla de andra träden i trädgården. Dess stam och lövverk skimrar lätt i silver. I en av de övre grenarna hänger en gyllene nöt.

Mötet med Pargal

När rollpersonerna stiger in i dungen i Trädslottets trädgård får de för troligtvis första gången i sina liv träffa en alvkung. Du måste som SL beskriva Pargal som oerhört respektingivande, tänk på att Pargal föddes långt innan de gudar som rollpersonerna nu dyrkar gjorde sig kända. Under de senaste timmarna, alltsedan han fick budskapet om att rollpersonerna hade vaknat till, har Pargal befunnit sig här nere vid sin magiska skogstjärn och studerat den senaste tidens händelser. Läs upp den text som står i kursiverad stil nedan för spelarna när deras rollpersoner träder in i dungen.

När ni tagit ett par steg in bland dungens rödbruna träd får ni syn på en man som står med ryggen mot er. Han har långt, svallande, snövitt hår som ligger utsläppt ner över hans smala axlar. Han är iklädd en lång kåpa i enkelt brunt tyg och han bär ljusa stövlar av mjukt skinn som fotbeklädnader. Inne i dungen är allting tyst. Man kan inte höra något fågelkvitter från trädgården och inte heller kan man uppfatta något brusande ljud ifrån vattenfallet. Ni stannar till och väntar. Han vänder sig sakta om och betraktar er en och en mycket noggrant. På hans spetsiga öron och kattlika ögon kan ni ana er till att också detta är en alv.

"Så ni har vaknat nu. Mitt namn är Pargal, konung av Landori, och det är i mitt Trädslott som ni just nu befinner er. Enulisor, min son Talyros evige följeslagare, och hans vänner räddade er undan en ganska säker död, men ni fick trots allt allvarliga skador. Både fysiskt och psykiskt.

Ni kanske undrar varför vi räddade er? En profetia har förutsagt att ni är de enda som kan rädda Ereb undan den hemske Vicotnik. Den nidländska reningen har nämligen påbörjats! Jag måste säga att jag ibland under dessa tre månader har undrat om ni skulle vakna i tid. Under den tid ni vilat har Vicotnik hunnit göra fruktansvärt mycket skada. Jag skall ta och berätta vad som har hänt medan ni har vilat er.

När Demonspiran som kallades Portens Väktare sprängde Helvetesfortet i luften befriades en uråldrig halvgud ur sitt fängelse i en annan dimension genom den dimensionsport som öppnades, och det ville sig inte bättre än att denna demoniska varelse, som kallas Bestraffaren, slog sig samman med Vicotnik. Det sägs att De uråldriga gudarna var mycket starkare än De nya gudarna och att de inte blev nedkämpade av dessa utan att de frivilligt lämnade Altors sfär för en annan och bättre värld. Jag tror det när jag ser vad som sker idag. Vicotnik har med sin arméer erövrat Krun, nästan hela Hynsolge och södra Cereval på bara tre månader. Effekten för de erövrade länderna är förödande. Skåda!"

Om ni inte har spelat Helvetesfortet beskriver Pargal istället sprängningen som utförd av ett annat sällskap äventyrare, som omkom i explosionen.

Han gör en gest med ena armen och omedelbart framträder en bild på skogstjärnens spegelblanka yta och man kan ana ljudet av stål som slår mot stål och skriken från värnlösa kvinnor som faller offer för soldaternas lustar. Man kan se brinnande hus, människor som flyr för livet undan de svartklädda soldaterna bara för att förlora sitt huvud två steg senare. Bilder av brinnande åkrar och massavrättningar avlöser varandra. Efter ett par minuter börjar bilden att sakta lösas upp och försvinna och efter ytterligare en halv minut är återigen skogstjärnens yta blank och stilla.

"Jag hoppas att ni förstår hur illa det är. Det hela är mycket akut. Vicotniks anstormning måste stoppas!" Han tittar på er med en intensiv blick och säger, med mycket allvar:

"Och det är er uppgift att göra det! Ni förstår, det enda som nu stoppar Vicotnik är Drakmästarna i Cereval, vi här i Landori och några få ärofulla partisaner som håller stånd i Hynsolge. Berendien däremot kommer knappast att kunna bjuda Vicotnik något nämnvärt motstånd. Deras älskade konung Frekvand har insjuknat i en okänd sjukdom och landet står lamslaget om Vicotnik skulle anfalla. Den militära upprustningen i området har varit noll, i varje fall från konungens sida. Däremot har de giriga länsherrarna förstärkt sina trupper för att kunna försvara det som de anser vara deras, men detta är inte till stor hjälp då försvaret är så oerhört splittrat. Vänner, er uppgift är att få konung Frekvand att tillfriskna och hjälpa honom och hans land att stå emot den Nidländska anstormningen."

Med dessa ord avslutar Pargal sin presentation av problemet. Nu är det fritt fram för rollpersonerna att fråga vad de vill. Om de undrar hur Pargal kan veta om att Demonspiran och Portens Väktare existerade, svarar han att han sett en del i skogstjärnen, och att andra delar av historien om Portens Väktare funnits bevarad i uråldriga alviska legender som ingen riktigt hade förstått innan de sattes i samband med detta. Efter det att rollpersonerna frågat klart visar Pargal dem ut ur dungen och bort till silverlinden. När de når den kan följande stycke läsas upp för spelarna.

Pargal stannar framför ett mycket högt träd vars stam och blad skimrar i en silverliknande nyans. Han vänder sig om mot er och säger med låg och allvarstyngd stämma:

"I morgon skall ni ge er av på ert uppdrag, men för att ni skall kunna lyckas krävs det en sak, en mycket speciell sådan, nämligen en gyllene nöt från himmelseken." Han höjer armen med knuten näve och riktar den mot trädets krona där man högt upp kan ana en nöt som skimrar i gyllene glans. När han öppnar sin hand ligger en likadan nöt i hans hand som den i trädet, och när ni tittar upp för att se efter ser ni att den enda nöt som fanns på trädet är försvunnen. Ni tittar förundrat på nöten som Pargal håller i sin hand.

"Om ni ger denna nöt till Frekvand kommer han omedelbart att tillfriskna, så för allt i världen: skydda den med era liv! Vem av er är villig att ta ansvaret?"

Efter det att rollpersonerna tagit emot nöten ber Pargal dem att gå och vila ut inför avresan som kommer att ske tidigt nästa morgon och då måste de vara

ordentligt utvilade. Om de börjar fråga honom om utrustning och vapen eller liknande säger han lugnt att allt kommer att vara ordnat till det att rollpersonerna vaknar nästa morgon.

Följande morgon väcks rollpersonerna mycket tidigt av Lilarion som säger åt dem att dra på sig sina kläder och följa honom. Det är dags att ge sig av. Utanför Trädslottet väntar Talyros och Pargal på rollpersonerna. Där finns en vit springare till varje rollperson med deras utrustning lastad i sadelväskorna, tillsammans med tillräckligt med canas för tre veckor för varje rollperson. Dessutom får rollpersonerna varsin ypperlig alvkåpa som skiftar i mörkgrönt och brunt (+10 i CL på Gömma sig, utomhus). Pargal tar farväl av rollpersonerna och önskar dem lycka till och berättar för dem en urgammal profetia ur dvärgarnas historia. Den lyder som följer:

Då den Rätta kommer åter
skall Domens dagar stunda
för dem som ej förlåter
och för det rena blundar

Pargal ber rollpersonerna att begrunda hans visdomsord och säger att de kan vara dem till stor hjälp om de klarar av att tolka profetian rätt. Efter det är det dags att ge sig av. Talyros följer rollpersonerna ut ur Landori och sedan får de klara sig på egen hand.

RESAN TILL ENTIKA

UNDER DE FÖRSTA tre dagsritterna färdas rollpersonerna tillsammans med Talyros genom Landoris ljuva skogar. Hela tiden hörs glatt fågelkvitter och skogen doftar ljuvligt och friskt. När man färdas genom Landori kan man verkligen inte tänka sig att Vicotniks skugga inte är särskilt långt borta. Under färden genom skogen händer det inget särskilt, men om du som SL vill ytterligare krydda den idylliska bild som spelarna förhoppningsvis har fått av Landori kan du använda något av nedanstående möten.

Möten

- Rollpersonerna får skåda när älvorna leker. De roar sig med att flyga omkring i en liten glänta och skapar med hjälp av sin magi och små stickor som lyser med ett tomteblossliknande sken ett fantastiskt ljusspel. Om rollpersonerna stannar kvar och tittar på så upptäcks de efter ett par minuter av älvorna som först skingras, men sedan känner de igen Talyros och då flyger de genast fram och börjar fråga saker och peta på rollpersonernas saker osv. Om inte rollpersonerna är direkt negativa till att stifta bekantskap med älvorna kommer dessa att följa efter rollpersonerna under ett antal timmar.
- De träffar en dryad (skogsnymf) som kanske vill prata lite, eller kanske rentav charmar en av rollpersonerna.
- I slutet på dagen kommer de till en alvby. De blir där väl mottagna och bjuds på middag och för övernatta. Vad som händer under kvällen är upp till dig.
- En natt får de påhälsning av en grupp om fyra irrbloss som flyger omkring i lägret och retas med rollpersonerna samtidigt som de håller en närmast outhärdligt hög ljudnivå.

När de efter tre dagars ritt lämnar Landori bakom sig tar Talyros farväl av rollpersonerna och önskar dem lycka till. Dessutom ger han dem en liten flaska med sav från gyllenlönnen som sista gåva och berättar om dess egenskaper för rollpersonerna (saven är självlysande). Sedan vänder han sin springare och försvinner in bland skogens träd. Nu är rollpersonerna på egen hand.

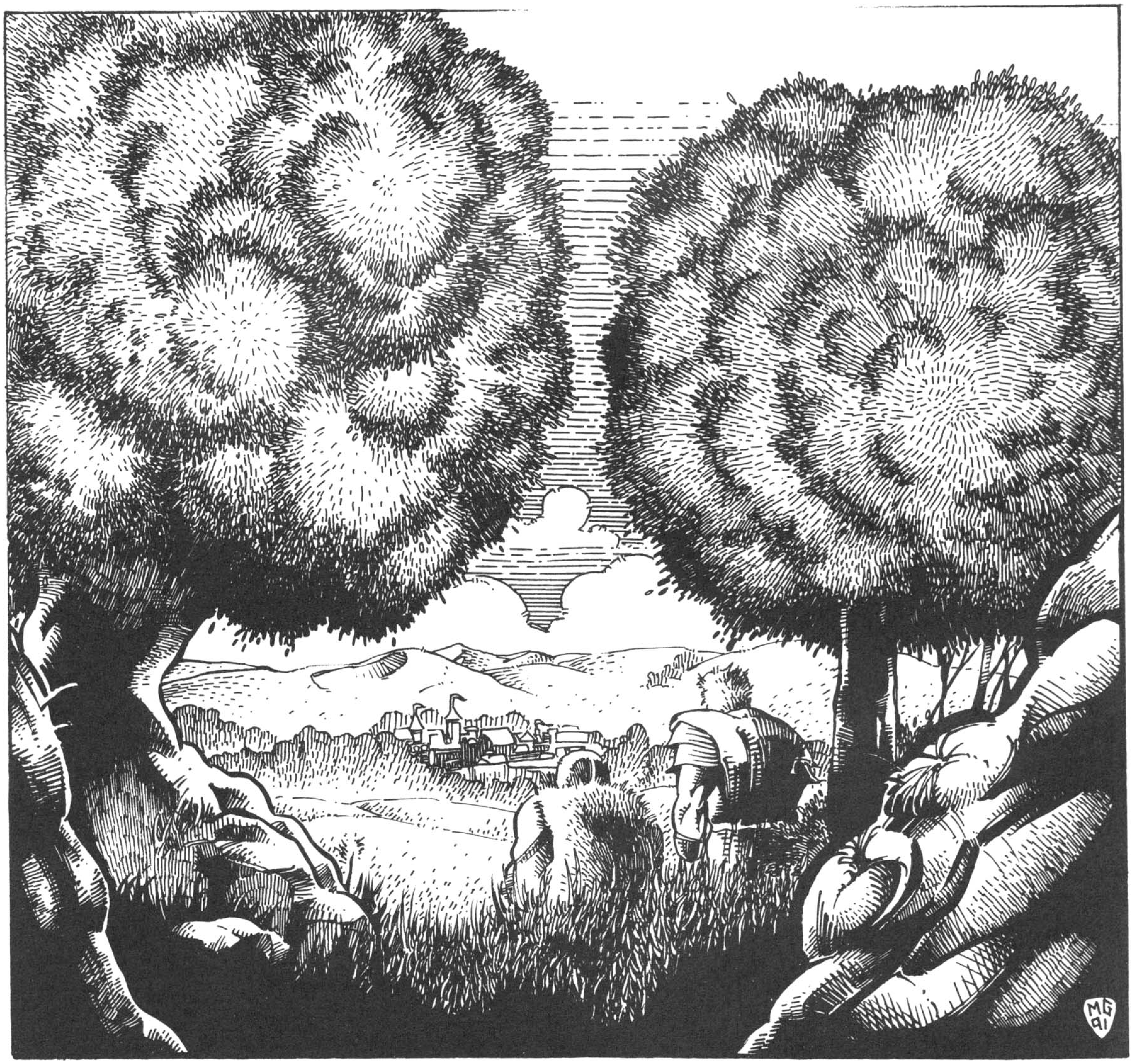
BERENDIEN

Från Landori är det en dagsritt till den berendiska gränsen. Om rollpersonerna följer vägarna, vilket de troligtvis gör, kommer de att stöta på en gränspostering. Där blir de stoppade och får betala en tull på 5 sm per man och 10 sm per djur. Om de lyckas Övertala vakterna (ett lyckat färdighetsslag krävs) att de inte skall sälja något av det de medför slipper de att betala tull, annars får du som SL sätta en lämplig summa.

Den första dagens ritt genom Berendien går genom ett uppodlat landskap där vägarna kantas av bondgårdar och åkrar. Tyvärr är det ännu lite tidigt på året för att de vajande sädesfälten skall ha nått sin fulla styrka och storlek. Himlen är blå med ett fåtal stackmoln som enda orosmoment och luften är frisk och ren. Sedan går färden först genom Bedanskogen och efter det genom Konungaskogen. En stor del av Konungaskogen är avdelad som privat jaktmark för hans majestät konung Frekvand och det är strängt förbjudet för någon att jaga där utan hans tillåtelse. På landsbygden är man fortfarande inte riktigt medveten om vilket oerhört hot Vicotnik frammarsch innebär, på vissa isolerade platser har man kanske inte hört talas om den överhuvudtaget. Överallt är man mycket gästvänliga och det är lätt att hitta bondgårdar i vilka rollpersonerna kan få sova på loftet och få ett mål mat antingen för lite vedhuggning eller för en billig penning. Nedan följer förslag på ett antal händelser som kan inträffa under den fyra dagsritter långa resan.

- Vid middagstid under resans första dag kan de se brandrök som stiger bakom en kulle. Om de tar sig upp på kullen kan de se hur sex rövare håller på och plundrar en bondgård. Dottern i familjen ligger bakbunden på rövarnas vagn och modern försöker fly, men blir, om inte rollpersonerna ingriper, upphunnen och nedslagen. Fadern och sonen i familjen kämpar inne i det brinnande boningshuset mot rövarna. Deras kamp är dock hopplös och om inte rollpersonerna väljer att ingripa blir de dödade. Om rollpersonerna ingriper och hjälper till att släcka elden blir familjen mycket tacksam.
- De träffar på en grupp alver som är på väg hem till Landori efter att ha varit i Entika och studerat universitetets handskrifter en längre tid. De stannar gärna och pratar en stund och kan berätta att hela staden oroar sig över hur det skall gå för konung Frekvand.
- En grupp skogvaktare glider fram ur trädens skuggor. Rollpersonerna har råkat komma in på Konungens jaktmarker. Om de nyligen har fångat något bytesdjur kan det bli ett mycket intressant möte.
- Just innan kvällningen kommer de till en liten glänta i vilken en liten stuga står. Stugan är gjord helt i trä och har torvtak. I stugan bor en gammal vithårig dam som så gärna låter rollpersonerna stanna över natten. Allting i stugan är mycket prydligt och det är mycket välstädat. Tyvärr finns det inte mer än en säng så rollpersonerna får sova på golvet.
- Rollpersonerna kan stöta på ett stort och farligt djur, t.ex. en björn. Det ger lite fara och spänning och rikligt med föda.

När rollpersonerna kommer ut ur Konungaskogen kan de blicka ut över Opadalen och långt bort i fjärran, ungefär en mil bort, kan de i solskenet se Entikas kopparglänsande tak och vajande vimplar.



ENTIKA

ENTIKA ÄR Berendiens huvudstad och tillika största hamnstad. Innanför stadens murar bor drygt 20.000 personer. Utanför stadens murar, i den oerhört bördiga Opadalen bor ytterligare cirka 5.000 personer. I Opadalen odlas det mesta som klimatet tillåter, och här tillåter klimatet mycket. Stora härliga apelsiner, ljuvliga, rosendoftande äpplen, gyllenbrun säd och de stora saftiga druvor ur vilka det vin som Entika och Opadalen med omnejder är så berömt för. I Opadalen och Entika är det så gott som ständig sommar, riktigt vad det beror på vet man inte, men det är något slags klimatfenomen som gör att man kan få flera skördar om året. Entika är på grund av sitt utmärkta läge i östra Kopparhavet en blomstrande handelsstad och med lite god vilja kan man i stadens affärer hitta allt man kan önska sig. Ovanför stadens portar sitter stadens vapensköld, en gyllene stad belägen i en grön dal. I Entika finns nästan samtliga nationaliteter och raser representerade. Många av dem är här för att studera vid det berömda universitetet, vid vilket nästan samtliga akademiska kunskaper lärs ut. Entika är ett virrvarr av gator och gränder och som nykomling är det lätt att gå vilse, men det brukar inte göra så mycket då det alltid finns intressanta platser i närheten av där man befinner sig, om man inte förvillat sig in i slumkvarteren vill säga. Stadens innevånare är, precis som andra berendier, mycket trevliga och gästvänliga, men nu börjar man bli lite mer skeptisk mot främlingar. Vem vet, de kan ju vara Vicotniks spioner!

Platser i Entika

1. **Slottet.** Det kungliga slottet från vilket kung Frekvand styr Berendien. Slottet har en mycket fin trädgård.
2. **Sholaktemplet.** Sholak är överguden bland De unga gudarna, den tro som större delen av den berendiska befolkningen bekänner sig till.
3. **Fortet på ön.** Ett fort som ligger på en ö i hamninloppet för att kunna beskjuta annalkande motståndare med diverse hemskheter. Två tullfartyg ligger förtöjda vid ön.
4. **Hamnen**
5. **Tullhuset**
6. **Lagerbyggnader.** Dessa lagerbyggnader ägs av staden och hyrs ut till de olika handelshusen.
7. **Sjöjungfrun.** Hamnkvarterens finaste taverna.
8. **Harvan Rulhans bostad.** Beskrivs ingående nedan.
9. **Hantverkarnas kvarter**
10. **Stadsvakten.** Här finns alltid ett tiotal stadsvakter. Här finns även ett fängelse med plats för trettio personer. Detta är stadsvaktens huvudkvarter. Det finns ett tiotal mindre 'kvarterskontor' med en bemanning på fyra till sex stadsvakter.
11. **Ninnavetemplet.** Ninnave är fruktbarhetsgudinna.
12. **Kushtatemplet.** Kushta är dödsguden.
13. **Sankmatemplet.** Sankma är atmosfärens gud.
14. **Magikerakademin**
15. **Slummen**
16. **Värdshuset Flamman**
17. **Handelshus.** Detta är kontoren för de förnämsta handelskontoren i Entika.
18. **Stortorget.** Här är ständigt en ivrig kommers och allsköns saker byter ägare.
19. **Värdshuset Lammet och Grisen.** Beskrivs nedan.
20. **Tavernan Svärdet**
21. **Vishatemplet.** Visha är jordbrukets gud och är av förklarliga skäl mycket populär i Entika med omnejd.
22. **Eilanatemplet.** Eilana är mångudinna och hon råder över nattens händelser.
23. **Kartovtemplet.** Kartov är ödets gud.
24. **Bibliotek/Stadsarkiv**
25. **Teater.** En ganska nytt och mycket populärt nöje bland Entikas överklass.
26. **Mahmons gallerier.** Bredvid Stortorget ligger Mahmons gallerier. Mahmons gallerier är ett stort affärscentrum till vilket de mest exklusiva affärsidkarna söker sig med sina varor och hyr lokaler. Bland medelklassens och överklassens damer är det mycket populärt att gå hit och titta.
27. **S:t Gregs park**
28. **Härbärge.** Detta i slummen liggande härbärge drivs i regi av Ninnaveprästinnorna.
29. **S:t Olafstemplet.** De unga gudarna är inte den enda existerande religionen i Berendien. Det finns även de som bekänner sig till Den lysande vägen. Detta tempel är helgat till helgonet S:t Olaf som var den förste missionären som kom till Entika.
30. **Universitet.** Entikas vida berömda universitet. Universitetets elever besöker ofta biblioteket **(24)** och bor oftast på universitetets härbärge **(32)** eller inackorderade hos någon familj i staden.
31. **Fängelse**
32. **Universitetets härbärge**

Besök på slottet

Det är troligt att rollpersonerna omedelbart efter sin ankomst till staden beger sig till slottet för att träffa kungen. Vaktchefen är dock mycket bestämd och vägrar att släppa in rollpersonerna på slottsområdet. Om rollpersonerna glänser lite, charmar honom eller kanske rentav hotar honom så ger han med sig och ber tre av vakterna att följa rollpersonerna till huvudbyggnadens port. Där får de sedan vänta i drygt tio minuter innan Merkato, kungens rådgivare kommer ned och tar emot



dem. Han ber dem om ursäkt för att han tog så lång tid på sig och visar sedan in dem i ett litet rum och ber dem slå sig ned och presentera sitt ärende. Om de säger som det är och ber att få träffa kungen kommer han att tala om att det tyvärr inte är möjligt just idag. Han ber dem komma tillbaka nästa dag och säger sig vara hemskt ledsen över att han inte kan låta dem stanna över natten i slottet men, säger han, "jag kan ordna gratis logi på ett av stadens bästa värdshus, Lammet och Grisen, om det passar." Om rollpersonerna tackar ja skriver han ut ett slags gåvobrev som han sedan signerar och sätter sitter sitt sigill på. (Detta kanske kan verka lite väl hjälpsamt sett ur dina ögon, men anledningen till att Merkato gör så är att han vill veta vart rollpersonerna tar vägen då det underlättar den nattliga påhälsningen, se nedan). Oavsett hur påstridiga rollpersonerna är kommer de inte att få träffa kungen. Om de börjar bråka blir de utslängda. Tänk på att Merkato är inte ofin eller 'hemsk' på det här stadiet utan mycket vänlig och tillmötesgående, så det finns ingen som helst anledning för rollpersonerna att börja bli misstänksamma ännu.

Lammet och Grisen

Om inte rollpersonerna är angelägna att sätta sprätt på varenda sekin de äger och har, använder de troligtvis brevet från Merkato för att få gratis mat och husrum på Lammet och Grisen.

Lammet och Grisen är ett ganska stort värdshus av god klass med en stor gillesstuga, ett skänkrum och ett par mindre privata salar för uthyrning till fester på bottenvåningen och två sovsalar och ett sextiotal rum på övervåningen. På dagarna är det inte överdrivet mycket folk men framåt kvällningen börjar gillesstugan fyllas och varje kväll är det någon form av underhållning. (Om någon av rollpersonerna är intresserad kan kanske hon eller han få uppträda mot en mindre ersättning). På fredagkvällar är det danskväll och då valsas det friskt i varenda vrå. Lammet och Grisen ägs och drivs av familjen Duvel med gammelfar Edvard i spetsen.

Rollpersonerna får ett rum för sex att dela på.

En nattlig påhälsning

Under sin första natt på värdshuset får rollpersonerna påhälsning av en grupp nidländska spioner vilka bryter sig in i rollpersonernas rum och berövar rollpersonerna den gyllene nöten från himmelseken. Oavsett vad för slags försiktighetsåtgärder som rollpersonerna vidtagit lyckas spionerna att stjäla nöten (vakten somnar på sin post, sover någon med nöten på sig sövs han på magiskt sätt, osv.). Precis innan de skall ge sig iväg görs dock ett misstag. Någon välter en ljusstake och en av rollpersonerna vaknar just i rätt ögonblick för att se profilen av ett ansikte som han känner igen. Det är Kharman, mannen som rollpersonerna träffade under en kort tid när de tjänstgjorde i Nya Armén (se Den nidländska reningen del 1: *Helvetesfortet*. Har ni inte spelat den modulen känner ingen av rollpersonerna igen Kharman, men lägger hans svartmuskiga utseende väl på minnet). När han hoppar ut genom fönstret och försvinner bort i natten tillsammans med sina kumpaner råkar hans kappa fastna och ett stort tygstycke slits bort.

På den finns skräddarens sigill fastsytt i form av ett litet tygmärke. Det är lönlöst att sätta efter spionerna, de är sedan länge spårlöst försvunna.

NÄSTA MORGON

Om rollpersonerna frågar värdshusvärden eller någon annan i personalen om sigillet kan de berätta att det är mäster Gulfvens sigill. De kan också berätta att han är en av stadens mest exklusiva skräddare och att han har sin affär i Mahmons gallerier (**26**). Däremot känner de inte till någon som passar in på beskrivningen av Kharman. Det är troligtvis dags för rollpersonerna att göra lite efterforskningar.

På besök i Mäster Gulfvens affär

När de kommer till affären är endast två affärsbiträden där. Om de frågar efter Mäster Gulfven får de svaret att han är ute på ett litet ärende, men strax kommer åter. Om rollpersonerna väljer att vänta dyker Mäster Gulfven upp efter en halvtimme. Han är lätt stressad och inte särskilt angelägen att svara på frågor, men om rollpersonerna är tillräckligt envisa avvarar han fem minuter av sin dyrbara tid. Han kan inte svara på till vem han sålt just den kappan, då han inte ens vet exakt vilken kappa just den tygbiten kommer ifrån. Däremot känner han igen Kharman på rollpersonernas beskrivning, men bara om de nämner turbanen i sin beskrivning. Det finns trots allt en liten chans att han kommer ihåg Kharman ändå, men för det skall rollpersonernas beskrivning vara mycket bra. Han kan berätta att Kharman var där i sällskap med Harvan Rulhan, en östlänning. Enligt vad han förstod var Kharman där på besök och bodde hos Harvan. Han vet också att Harvan undervisar på universitetet. Harvan är en av hans bästa kunder och de båda är goda vänner. Om rollpersonerna frågar efter Harvans adress svarar han att han inte vet exakt var Harvan bor men att han tror att han bor någonstans i närheten av hantverkarkvarteren.

Universitetet

En möjlighet att få reda på Harvans adress är att gå till Universitetet. För en billig penning (ett par silvermynt) hjälper de rollpersonerna att hitta Halvar i registret. Där kan de läsa sig till att han undervisar i främmande kulturer och att han bor på Domaregatan 132.

Biblioteket/Stadsarkivet

Det kan hända att rollpersonerna beger sig till biblioteket för att titta i rullorna i stället för att besöka Harvans arbetsplats. Här tar informationen betydligt längre tid att få fram (1-2 dagar) och det kostar mer (25 sm). Å andra sidan får de, förutom hans adress, också reda på att Harvan invandrade från Akrogal för 15 år sedan men numera är berendisk medborgare. Misstänkt, eller hur?

Samtal med grannarna

Mitt över gatan, på Domaregatan 131, bor Joser Kvint, en medelålders man som arbetar som droskkusk. Om rollpersonerna frågar honom kan han mot en liten ersättning (ett par silvermynt) berätta att han vid ett flertal tillfällen under den senaste tiden sett personer klädda i mörka kläder smyga in och ut ur huset vid udda tidpunkter. Anledningen till att han sett dessa saker är att det händer att det händer att han jobbar nattskift nere på stationen. Om rollpersonerna frågar honom så kan han berätta att han såg några ge sig av från huset under samma natt som rollpersonerna fick påhälsning i sitt rum på värdshuset.

Domaregatan 132

Harvan Rulhan har ett ganska litet anspråkslöst hus som ligger som precis i gathörnet vid korsningen Domaregatan-Riddaregatan. Huset, som är byggt i trä ovanpå en en och en halv våning hög stensockel, har två våningar. En trappa leder upp till dörren som pryds av en enkel dörrklapp i gjutjärn. Dörren har ett litet fönster i huvudhöjd. Husets fasad ser välskött ut. I huset bor nu, förutom Harvan, Kharman och ytterligare två nidländska spioner, Petlon och Ytrin. Dessa har alla var sitt sovrum på övervåningen. Harvan arbetar samtliga vardagar. Det finns dock alltid minst en person i huset som vaktar nöten.



Undervåningen

1. Hall. *Överblick:* Hallen har totalt fyra dörrar varav en är ytterdörren. De tre andra dörrarna finns i norra, östra och västra väggen. Direkt innanför ytterdörren står ett litet bord. Golvet täcks av en österländsk matta. En trappa leder upp till övervåningen.

SL: Man ser det inte omedelbart, men under trappan finns det ett linneskåp. Ytterdörren är alltid låst (SG 10).

2. Arbetsrum. *Överblick:* Vid rummets bortre vägg står ett stort skrivbord i mörkt trä med en stor karmstol framför. På det ligger ett flertal böcker. Ovanpå en av böckerna står ett bläckhorn och bredvid det ligger en gåspenna. Rummets golv täcks av två mattor som ser ut att vara av österländskt ursprung. Längs rummets väggar står bokhyllor fyllda med alla sorters böcker. Ovanför skrivbordet hänger en kroksabel med fint utsirat fäste. Bredvid skrivbordet står en liten staty i svart trä föreställande en elefant. Rummet har bara en dörr.

SL: Här har Harvar all sin facklitteratur och även vissa skönlitterära verk. Den lilla statyn föreställande en elefant är gjord i ebenholts. I skrivbordet har han pergament och andra saker som han använder i sitt arbete.

3. **Matsal.** *Överblick:* I mitten av rummet står ett runt bord på en brunfärgad matta. Kring bordet står fyra stolar och på bordet står en trearmad ljusstake i brons. I den norra väggen finns ett fönster som täcks av gardiner i ett mörkblått tyg. Det finns två dörrar i rummet en i den södra väggens östra del och en i den östra väggens södra del.

   SL: Här äts samtliga måltider. Alla äter frukost och middag tillsammans.

4. **Kök.** *Överblick:* I kökets norra del finns en öppen spis. Bredvid spisen står det några kokkärl. Vid den västra väggen står en arbetsbänk och ovanför den ett skåp. Under skåpet hänger köksknivar och andra användbara köksredskap. Från köket kan man genom ett fönster titta ut över bakgården. En liten gång leder ut från köket. I den finns två dörrar; en åt söder och en åt norr. I slutet av gången står en tunna.

   SL: I skåpet ovanför arbetsbänken finns en mycket fin samling kryddor då Harvan själv är en stor älskare och konsument av dem. Under tunnan i gången finns en lucka som leder ned till källaren. Tunnan är tom och det är inte förenat med några som helst problem att flytta på den.

5. **Vardagsrum.** *Överblick:* I rummets nordvästra hörn står en liten soffa och mittemot den en öppen spis. Bredvid soffan står ett mycket lågt skåp. I det sydöstra hörnet står två stolar och ett litet bord och i rummets mitt ligger en liten, vacker matta, även den av österländskt snitt. Det finns två dörrar, en i väst och en i nord. Ut mot gatan vetter rummets båda fönster som har gardiner i mörka färger.

   SL: I det lilla skåpet förvarar Harvan sin pipa och tobak i en liten ask av mörkt trä.

Övervåningen

1. **Övre hall.** *Överblick:* Trappan leder upp från undervåningen till ett avlångt rum. I den västra väggen finns två dörrar. Det finns en dörr i den norra väggen och också en i den östra väggen.

   SL: Ingenting särskilt.

2. **Sovrum.** *Överblick:* Längs rummets norra vägg står en två meter lång säng som är täckt av ett vitt överkast. Bredvid sängen står ett litet nattduksbord på vilket det står en ljusstake. I den södra väggen finns en smal, tvådelad glasdörr med gardiner som leder ut på balkongen. På golvet ligger en trasmatta i grälla färger.

   SL: I det här rummet sover Kharman. Under sängen har han en låst kista i vilken han förvarar 24 gm, 54 sm, två dolkar, sina rustningsdelar om han inte har dem på sig, sin kortbåge med tillhörande koger och pilar samt ett elddon och en glödlåda.

3. **Sovrum.** *Överblick:* Vid rummets västra vägg står en säng och en stol. I rummets norra vägg finns ett fönster som vetter ut mot gatan nedanför. Fönstret har gardiner i mörka färger. Vid den östra väggen, alldeles bredvid dörren, står ett stort träskåp.

   SL: I det här rummet bor Ytrin. I skåpet hänger de få kläder han har och på botten i det står ett stort skrin innehållande hans besparingar som är totalt 12 gm, 56 sm och 54 km.

4. **Sovrum.** *Överblick:* Ett avlångt rum som sträcker sig i öst-västlig riktning. Rakt fram när man kommer in kan man se en öppen spis i vilken en lina är uppspänd. Längs samma vägg som spisen, under fönstret, står en säng. Till vänster om spisen står en liten pall. Rummets östra vägg har ett fönster som flankeras av bruna gardiner.

   SL: Här bor Petlon. Han använder linan till att hänga upp sina blöta kläder för torkning på. Under hans säng står en kista som innehåller hans kläder och vardagssaker. Sina pengar bär han alltid på sig då han är rädd för inbrott och litar mer på sig själv än på någon annan. När han sover har han börsen med sig i sängen. Hans besparingar uppgår till 34 gm och 23 sm.

5. **Sovrum.** *Överblick:* Ett inte helt litet nästan kvadratiskt rum. Rakt fram innanför dörren står en säng med huvudändan bredvid den öppna spis som är inbyggd i den östra väggen. Framför den öppna spisen står en karmstol i mörkt trä. I den södra väggen finns en smal, dubbel glasdörr som leder ut på balkongen. På golvet ligger en utsökt matta. Denna också uppenbarligen av österländsk härkomst. Vid den västra väggen står ett stort skåp.

   SL: Detta är Harvans rum. I ett lönnutrymme i den öppna spisen ligger den gyllene nöten tillsammans med 54 gm, 342 sm, 54 km och två röda ädelstenar à 50 sm styck. I skåpet hänger Harvans kläder. De flesta är inköpta hos Mäster Gulfven. Även den kappa som Kharman bar vid påhälsningen hos rollpersonerna hänger där, fortfarande trasig. Harvan förvarar alltid en dolk under huvudkudden, utifall att…

Källaren

1. **Matkällare.** *Överblick:* Ett litet jordrum fyllt med hyllor på vilka det ligger påsar, askar, lådor m.m.

   SL: Här finns diverse livsmedel att studera för den intresserade.

2: **Tomt källarutrymme.** *Överblick:* En tom, fuktig och lite småsval jordhåla.

   SL: Absolut ingenting.

3. **Vinkällare.** *Överblick:* De flesta av hyllorna i detta rum gapar tomma men på en del ställen ligger det fortfarande kvar några vinflaskor. Hela källaren är mycket dammig.

   SL: Totalt finns det ett trettiotal vinflaskor fyllda med viner av varierande kvalitet i vinkällaren.

PÅ FLYKT

EFTER DET ATT rollpersonerna hunnit undersöka en del saker, och kanske eventuellt lyckats återvinna nöten börjar Merkato se dem som ett stort hot och därför utpekar han dem som nidländska spioner. Omedelbart görs en genomsökning av Lammet och Grisen av en stadsvaktspatrull. (SL: Om rollpersonerna inte har vidtagit några säkerhetsåtgärder bör du låta dem bli arresterade. I sådana fall förs de till stadens fängelse. Handlingen fortsätter enligt 'Tillfångatagna' nedan.) Affischer med beskrivning av rollpersonernas utseende och teckningar föreställande dem sätts upp över hela staden. Belöningen är satt till 200 gm. Detta lär göra att rollpersonerna får ganska bråttom att bege sig ut ur staden då de troligtvis inte är särskilt pigga på att sluta på galgbacken utan fullföljt uppdrag. Någon gång under det att de försöker ta sig ur staden, förslagsvis i närheten av någon av stadsportarna, kommer de att bli upptäckta och igenkända av en patrull ur stadsvakten. Jakten är i full gång. När det ser som mörkast ut för rollpersonerna kommer en vagn dragen av fyra stora mörkbruna hästar att komma körande i hög hastighet åt samma håll som rollpersonerna. Vagnen plöjer igenom stadsvaktspatrullen och den skock av övriga människor som troligtvis deltar i jakten på rollpersonerna och kusken ropar till rollpersonerna att hoppa upp på vagnen och sedan ökar den hastigheten ytterligare. Förhoppningsvis lyder rollpersonerna uppmaningen.

Vagnen, med rollpersonerna i, kör ut genom stadsportarna och fortsätter i ett mycket högt tempo ut på landsbygden och ut ur Opadalen. Om du vill höja dramatiken kan du låta rollpersonerna bli upphunna av en grupp stadsvakter som de får besegra i strid. Efter ett tag svänger de in i en skog.

STUGAN I SKOGEN

Efter ytterligare ett litet styckes färd genom skogen stannar vagnen vid en liten stuga. Kusken ber rollpersonerna att hoppa ned från vagnen. Ut ur stugan kommer en man med stort svart helskägg klädd i en lång blå kåpa som hälsar rollpersonerna välkomna:

"Så ni klarade er i alla fall. Jag hade fått höra från mina kontakter i staden att det var kärvt, men Pontar klarade det tydligen bra. Han ler mot kusken som ni nu kan se är en pojke på bara högst 18 år. Följ med in i stugan!" Han viftar uppmanande till rollpersonerna att följa honom.

STUGAN

1. **Allrum.** *Överblick:* Ett rum som upptar nästan halva stugans yta. I mitten av rummet står ett bord runt vilket det står fem stolar. Borta vid spisen står en liten kittel på och på eldhärden står ett par kokkärl av normal storlek. En smal korridor leder in i den östra väggen. På bordet står två vackert utsirade ljusstakar och i taket hänger en förgylld lampkrona. På väggarna hänger enkla pläder och på trägolvet ligger en trasmatta i mörka färger. Vid den västra väggen står en kista.

   SL: I kistan ligger en halmmadrass och två filtar som Pontar sover på när han övernattar här. I kistan ligger också en lite mindre kista som innehåller ett schackbräde med tillhörande pjäser, allt gjort i trä. Schack är Hagras stora passion näst efter magi. Lampkronan är mycket fin och värd ungefär 600 sm.
2. **Sovrum.** *Överblick:* Rummet är fyrkantigt. Vid den bortre väggen står en säng bredvid vilken det står ett lågt skåp. Innanför dörren står en stol. Rummet har ett fönster. Det sitter ovanför sängen.

   SL: Detta är Hagras sovrum. I det lilla skåpet bredvid sängen förvarar han sin kvällslektyr. För tillfället är det en bok som heter ***Vägen till Multiversum***, en mycket vacker bok inbunden i utsökt läderband.
3. **Arbetsrum.** *Överblick:* Hela rummet är ett enda stort virrvarr av böcker, bänkar, kolvar, burkar och allsköns härligheter. Mitt i alltsammans står en stol. Väggarna är täckta av underliga symboler, troligtvis med magisk innebörd.

   SL: Här jobbar Hagras med små magiska experiment när han inte funderar på mer världsliga problem, som exempelvis Vicotnik.

SAMTAL MED HAGRAS

När rollpersonerna kommit in i stugan ber Hagras dem att sätta sig ned. Han säger åt Pontar att göra i ordning något varmt att dricka och tar sedan till orda:

"Ni kanske undrar varför vi räddade er undan en säker död? Jag ska berätta min historia och när ni hört den kanske ni förstår vårt agerande bättre. Mitt namn är Hagars Rådgivaren och jag var till för två månader förste kunglige rådgivare och hovmagiker vid konung Frekvands hov. Men då dök en man vid namn Merkato upp vid hovet, och vann omedelbart den gamle konungens förtroende. Vi var ganska många som inte litade till fullo på honom och våra aningar bekräftades när en efter en av de ledande männen vid hovet började pekas ut som nidländska spioner och avrättas. Själv lyckades jag fly och jag isolerade mig här ute i skogen, väl gömd för alla konungens hantlangare. Merkato verkar ha övertalat konungen till att gå med på det av Vicotnik framlagda förslaget att hans trupper skall få fri lejd genom norra Berendien och att ingen berendier skall komma till skada. Personligen tror jag inte på Vicotniks löfte. Han kommer med största sannolikhet att slå till mot vårt älskade land och då inget effektivt motstånd finns

organiserat kommer det att vara en lätt match för honom. Vårt land har dock ett hopp. I Hynsolge finns vår konungs dotter Melindor. Hon är visserligen förskjuten av sin far, men trots det oerhört populär hos folket. Jag kan nog utan tvekan påstå att hon är betydligt populärare än sin fader. Hon är i Hynsolge en aktiv och mycket framgångsrik motståndsledare och detta gör att hon troligtvis kan göra även stor strategisk nytta samtidigt som folket är villigt att följa henne. Jag tror att hon är lösningen på våra problem och jag behöver er för att kunna hämta henne. Enligt mina senaste rapporter har hon setts i närheten av Fervidun, den enda del av Hynsolge som fortfarande håller stånd mot Vicotniks fruktansvärda arméer. För att lättast möjligt ta er till Hynsolge bör ni beger till Hevken, en liten fiskeby som ligger ett par mil söder om Lindaros. Där letar ni rätt på Ulvan, en gammal god vän till mig, som tar er över Echatiska havet i sin lilla fiskebåt. Sedan får ni klara er själva, och jag hoppas att ni lyckas klara av att övertala Melindor att följa med tillbaka till sitt hemland. Ni reser i morgon bitti. Ni kan få låna hästar om ni vill, inte de bästa i landet, men de har i alla fall fyra ben och det skall man ju vara glad för, eller hur?" Han tittar på rollpersonerna och ler. "Men nog pratat om det. Ni reser imorgon och nu är det dags för middag, eller vad säger ni go' vänner? Låt oss äta. Pontar, ge oss det bästa huset har att erbjuda!"

Under kvällen får de ganska god mat, hare med tillhörande grönsaker, och de fortsätter att diskutera problemen kring Vicotnik, Hagras är också mycket intresserad av att ta ett parti schack med någon av rollpersonerna, om dessa är intresserade och kunniga. Om du som SL vill höja hastigheten och spänningen i äventyret kan du med fördel låta stugan bli överfallen av kungliga soldater och låta rollpersonerna fly i natten medan Hagras täcker deras reträtt med ett magiskt fyrverkeri.

TILLFÅNGATAGNA

En tidig morgon genomsöks rollpersonernas rum på Lammet och Grisen. Om de inte har gjort de nödvändiga säkerhetsanordningarna kommer de att bli tillfångatagna. (Det kan inte anses vara mer än rätt då man kan tycka att de borde vara på helspänn efter det senaste nattliga besöket då de förlorade sin viktigaste ägodel).

De tillfångatagna rollpersonernas utrustning beslagtas (det enda de får behålla är kläderna de har på sig) och de förs till stadens fängelse. Där kastas de i en gemensam cell i väntan på rättegång. Låt dem få tro att allt är sålt, att det hela är över. Gör vakterna till otrevliga översittare som hela tiden i smyg slår till rollpersonerna, skriker skällsord efter dem osv. Försök att ge dem en känsla av att de är hatade, även av de andra fångarna, som skriker inifrån sina celler och spottar på rollpersonerna genom de små gallerfönster som finns i huvudhöjd på varje celldörr.

Under dagen får de ett meddelande under celldörren. Det lyder:

Kära vänner,

I kväll öppnas er celldörr. Vänta några minuter och smit sedan ut. Utanför fängelset väntar en vagn på er.

Väl mött,

En vän

Under kvällen kommer rollpersonerna att höra hur en nyckel vrids om i deras lås och sedan hur någons fotsteg försvinner bortåt. Nu kan rollpersonerna fly. Ute på fängelsets gårdsplan väntar mycket riktigt en vagn med kusk på rollpersonerna. Omedelbart när rollpersonerna har hoppat upp i vagnen sätter han iväg med sporrsträck. Vagnen färdas snabbt genom stadens gator och ut genom en av stadsportarna och fortsätter sedan ut på landsbygden. Rollpersonernas flykt upptäcks mycket snart, antingen av fängelsepersonalen eller av stadsvakter som känner igen rollpersonerna, och en jakt sätter igång. Om du tycker att rollpersonerna har gjort sig förtjänta av lite problem kan du låta en mindre grupp stadsvakter hinna ifatt rollpersonerna och en strid kan utbryta. All den utrustning som beslagtogs står att finna i några säckar som ligger i vagnen. Det enda som saknas är nöten, om den var i rollpersonernas ägo vid gripandet. Efter att färden pågått ett tag svänger vagnen in i skogen. Fortsätt vid 'Stugan i skogen' ovan.

RESAN TILL HEVKEN

Resan till Hevken går genom centrala Berendien och tar ungefär en vecka att genomföra. Mellersta Berendien är väl uppodlat och bönderna är välmående. Här är det mer märkbart att Vicotnik är i antågande och Den nidländska reningen diskuteras i nästan varje gård. Man bemöter de flesta glatt, men om någon av rollpersonerna bryter på något österländskt språk blir de genast försiktigare och mer återhållsamma. Under resan passerar rollpersonerna genom ett antal länsherrars områden och dessa är i tur och ordning friherre af Gyldenvinge, greve Hjorthorn, friherre Björnestam, baron Ekestam och hertig Jarfen. Dessutom är de troligt att de stannar till i frihandelsstaden Kandra under kanske en natt på resan. Om du har den modulen kan du med fördel lägga in något litet, men intressant biäventyr.

Här följer några förslag på händelser som kan inträffa under resan:

- Rollpersonerna stöter under någon av resans dagar på ett gycklarsällskap som är på väg till Kandra för att uppträda. De är gladeligen beredda att slå följe med rollpersonerna. I sällskapet ingår tre akrobater, en spåkvinna, en eldslukerska och en "starke Adolf". De leds av en mänsklig dvärg som kallas för direktören. Alla i sällskapet är mycket trevliga, men det finns små intriger vilket rollpersonerna kanske kan få upptäcka. T.ex. kan eldslukerskan, som tidigare hade en relation med sällskapets "starke Adolf", börja bli intresserad av en av rollpersonerna, om någon av dessa är man. Hennes föredetting har dessutom mycket kort stubin. Vad kan tänkas hända?



- De passerar genom ett lite bergigare område än vanligt. Plötsligt uppstår ett ras och en av rollpersonerna hästar stukar foten i sina försök att undvika större skador. Restiden fördubblas till det att en ny häst ordnats fram.
- De kommer till en vägtull och tvingas betala 7 sm per man och 12 sm per djur. Om de inte rider rakt igenom förstås.
- Två gråtande halvlängdsmän, en man och en kvinna sitter vid vägkanten. När rollpersonerna kommer förbi försöker de stoppa dem och ber dem att följa med och hjälpa dem med att *"slå dom däringa dumma storisarna som tog alla våra saker"*. Om rollpersonerna ställer upp går halvlängdsmännen en bit in i skogen och dyker sedan in i ett buskage och försvinner innan rollpersonerna får tag på dem och under tiden har deras kumpaner rensat rollpersonernas sadelväskor. Det finns visserligen en möjlighet att spåra dem till deras lilla läger, men den är inte stor. Totalt är de tre halvlängdsmän och två människor. Om rollpersonerna tar till vapen ger de omedelbart upp och lämnar tillbaka deras saker.
- En grupp på 3 orcher och 5 svartalfer har tagit sig friheten att sätta upp en egen liten vägspärr. De är medelmåttigt utrustade.
- Rollpersonerna kommer till ett tempel helgat åt gudinnan Delitha, Ninnaves halvsyster (se Äventyrsspels modul *Enhörningshornet* för mer detaljerad information). Om de berättar om att de kämpar mot Vicotnik får de sina eventuella sår helade på en dag och sedan kan de fortsätta.

Lönnmördarna

Merkato blir givetvis mycket förgrymmad när rollpersonerna slinker ur hans grepp och han skickar två lönnmördare efter rollpersonerna för att en gång för alla tysta dem. Om några av de östländska spioner som fanns i Entika fortfarande är i livet blir det de som sätter efter rollpersonerna, annars blir det helt nya, och för rollpersonerna okända, ansikten. De kommer att ligga något efter rollpersonerna och försöker sig på ett överfall så fort ett bra tillfälle ges. Tänk på att de är mycket rutinerade och tar det mycket lugnt och så gott som aldrig förivrar sig. Om det rör sig om nya lönnmördare är deras värden likvärdiga med Kharmans hejdukar.

HEVKEN

Hevken är en liten fiskeby som ligger på Berendiens östra kust, vid det Echatiska havet. Byn har drygt tvåhundra innevånare och består av ett fyrtiotal hus. Den man rollpersonerna söker, Ulvan, bor alldeles ensam i en liten stuga som ligger nere vid vattnet avskild från de andra husen i byn. Alla i byn känner till honom och vet var han bor, men ingen pratar med honom då han inte verkar vara intresserad av sällskap.

Ulvan

Rollpersonerna får troligtvis en smärre chock när de träffar Ulvan, om de har förväntat sig en stor kraftig frihetskämpe vill säga. Ulvan är nämligen en liten tunn man i sextiofemårsåldern. Han har ett kort, välskött vitt skägg. När rollpersonerna kommer och besöker honom är han först lite sur och irriterad, han är ju egentligen inte det minsta intresserad av att få besök, men när de berättar för honom vad som har hänt och hälsar från Hagras Rådgivaren går han utan vidare med på att segla rollpersonerna över Echatiska havet. Han låter dem även bo i sin stuga innan de ger sig av med hans lilla fiskebåt nästa dag. De ger sig av tidigt på eftermiddagen nästa dag för att få så mycket skydd som möjligt av nattens mörker när de en och en halv dag senare närmar sig Hynsolge. Ulvan vågar inte ta rollpersonerna till Fervidun då det är en ganska lång färd och risken för upptäckt är alltför stor där då Vicotniks flotta nu ligger utanför hamnen och väntar på ett lämpligt tillfälle att slå till. Istället väljer han att släppa av rollpersonerna i närheten av huvudstaden Orkovia. Därifrån får de klara sig själva.

HYNSOLGE

HYNSOLGE HAR DRABBATS hårt av det tidigare pågående inbördeskriget, och nu av Vicotniks invasion. Man hade inget organiserat försvar att sätta emot när Vicotniks arméer kom utan de olika parter som deltagit i inbördeskriget slogs för sig själva. Landet är slaget i spillror, allting befinner sig i totalt kaos och det finns ingen annan lag än den som dikteras av Vicotniks arméer med deras kroksablar av kallt stål. Landets huvudstad Orkovia hade ingen möjlighet att hålla stånd mot den vilda anstormningen utan staden intogs lätt och konung Mefimor IV tillfångatogs och avrättades. Det finns rykten som säger att hans son, Handrasor, och drottningen Yglinga skall ha lyckats fly, men det finns fortfarande inga säkra uppgifter. Man har skövlat landets skogar på material till belägringsmaskiner och liknande.

Till för bara en dryg vecka sedan hade Anarghel Stålhlkänga, böndernas och konungens siste kvarvarande riktigt starke fiende, lyckats hålla stånd i sitt hemlän Sirigon, i vilket Fervidun, landets största hamnstad med sina 3.000 innevånare, är huvudort. För en vecka bröt dock försvaret ihop då Röda klingans orchiska legosoldater, som tidigare varit på Stålhkängas sida, slöt ett avtal med Echotun, mörkerriddarnas befälhavare och Vicotniks tolfte discipel, då de insåg att Fervidun inom en kort framtid skulle falla, och gav fienden hjälp inifrån med att erövra staden. De enda som nu finns kvar och kämpar är grupper ur Nya Armén som gömt sig och praktiserar gerillakrigföring. Överallt på landsbygden sker fruktansvärda saker precis som om det inte skulle ha varit nog med de skövlingar som redan företagits under det föregående inbördeskriget. Orcherna och de nidländska soldaterna drar fram över landet och skövlar och våldtar för allt vad de är värda. Detta kan gissningsvis leda till ganska stora mängder halvorcher framåt vintern. Byar, gårdar och åkrar brinner och man stänger in kvinnor och barn i hus och tänder eld på dem bara för att få nöjet av att se om de skall ha någon chans att klara sig ut. Gör de det så kastar man bara dem tillbaka dem in i flammorna eller förlustar sig med dem.

I städerna roar man sig med att kasta alla värnlösa personer från stadsmurarna mot en säker död när deras skallar krossas som ruttna tomater mot de stenlagda gatorna. Man hjärntvättar alla stridsdugliga män och de som motsätter sig och de som det inte går att hjärntvätta på ett tillfredsställande bränns levande på stora massbål. Huvuden från kvinnor, barn och gamlingar sparas och får utgöra ammunition till en del av de fruktansvärda krigsmaskinerna.

Över landet hänger hela tiden ett gigantiskt, mörkt och ondskefullt åskmoln som åtföljs av mängder av flygödlor, kråkor och korpar som livnär sig på liken och följer Vicotniks arméer där de drar fram. Detta moln gör att solens sken inte kan nå ner till marken och dagarna blir aldrig ljusare än vad de normalt är när skymningen faller. Tillsammans med de tillsynes oändliga truppstyrkorna av nidländska och orchiska soldater som rör sig genom landet tågar också ett otal vanskapta odöda, de stackars arma krakar som inte gick att hjärntvätta eller som kanske gjorde fysiskt motstånd. De dödades för att sedan få ligga och vänta tills en magiker anlände till platsen för att animera dem. Sådana trupper åtföljs alltid av en eller flera nekromantiker. Dessutom finns ett antal andra odöda hemskheter som följer arméerna. Med Vicotniks arméer rullar ett otal fasansfulla och förskräckliga krigsmaskiner, alltifrån gigantiska murbräckor och trebucheter till svarta vidunder som sprutar oerhört mycket rök och kastar brinnande svavel och liknande hemskheter.

Rollpersonerna kommer att få se några sådana maskiner, de finns mer noggrant beskrivna nedan under resan till Fervidun. Vicotnik sägs även ha lyckats få flera hemska varelser ifrån Gormowacs skog att sluta sig till sina arméer, bland annat de fruktade demonkatterna.

ULVARS AVSKED

När rollpersonerna och Ulvar når land i den lilla fiskebåten är det kolsvart natt och förhållandevis tyst i området. De kan se den sedan två veckor brinnande huvudstaden Orkovia på avstånd, men i övrigt är det lugnt. Rollpersonerna hoppar i land och Ulvar lägger ut och ger rollpersonerna några visdomsord på vägen. *"Farväl vänner, ta väl hand om er och lycka till i ert sökande efter Melindor. Håll er undan från vägarna och Vicotniks arméer så kanske man kan få se er någon gång i framtiden."* Efter det lägger han ut och glider ut på Echatiska havet. Ett par minuter senare ser rollpersonerna hur en eldflamma slår upp ute på havet och de kan i skenet från elden se hur Ulvar och hans båt sjunker mot en säker död, genomborrade av en stort, grovt brinnande spjut. Ut ur mörkret glider en nidländsk patrullbåt med en ballista på fördäck och åker förbi Ulvars båt och soldaterna låter några pilar från sina bågar penetrera Ulvars försvarslösa kropp. Sedan åker de in mot land och rollpersonerna kan höra hur de skriker kommandoord på ett hårt, bitskt språk (SL: nidländska). Patrullbåten lägger till vid stranden och ett antal soldater börjar att genomsöka stranden. Rollpersonerna gör nog klokast i att lägga benen på ryggen och så fort som möjligt avlägsna sig från stranden, om de inte är väldigt angelägna om att bli upptäckta.

RESAN TILL FERVIDUN

Resan till Fervidun går genom Hynsolges landsbygd och tar ungefär tre dagar att genomföra. Under färden

är det viktigt att du beskriver allting mycket noggrant så att rollpersonerna förstår hur hårt kriget slår mot landet och hur grymma Vicotniks arméer är. (Om de redan har förstått det kan du ju trots allt göra det ändå, för att höja stämningen). Rollpersonerna måste hela tiden tänka på att röra sig försiktigt och hålla sig gömda, annars blir de lätt upptäckta av nidländska trupper, och kan eventuellt bli tillfångatagna. För att ytterligare höja stämningen lite presenteras nedan ett antal händelser som kan inträffa under rollpersonernas resa mot Fervidun.

Möten

- Rollpersonerna kan under dagen, som under de flesta andra dagar, ständigt se rök som stiger upp möt den mörka himlen. Vid middagstid kommer de till utkanten av en liten stad där de kan se hur, samtidigt som staden brinner, kvinnor och barn tvingas att hoppa ifrån den höga stadsmuren för att krossas mot klipporna nedanför. Nedanför muren står soldater och officerare och tittar på och ropar glatt och uppmuntrande till sina kamrater uppe på muren och skämtar med varandra. Varje gång någon slår i stenarna hörs råa skratt och applåder. Helt plötsligt slås stadsporten upp och ett antal personer, kvinnor och män, flyr ut ur staden. Efter dem följer ett tiotal ryttare i nattsvarta rustningar på gigantiska, stålskodda, svarta hästar som snabbt hugger ner dem och sedan låter spetsa deras huvuden på olika delar av sina rustningar ifrån vilka det sticker ut spikar och dylikt. Även hästarnas pansar har sådana spikar.
- Rollpersonerna kommer till en nästan till grunden nedbränd by. Endast ett fåtal hus finns kvar. Kvar i byn finns en nekromantiker och ett antal zombier och skelett, skapade av byns tidigare befolkning. Nekromantikern har tänkt sig att försöka stanna kvar och om möjligt bygga upp staden till vissa delar igen och använda den i egna syften. Zombierna och skeletten ligger som vanliga döda människor i olika byggnader och på bytorget. De vaknar till liv och anfaller rollpersonerna om dessa kommer inom fem meter. Nekromantikern har gjort sin bostad i ett hus i stadens södra del och lämnar det för att hjälpa sina små älsklingar om han märker att någonting är fel, t.ex. om rollpersonerna börjar slåss.
- Sent en eftermiddag kan rollpersonerna höra vapenskrammel en bit bort, lite avskilt inne i skogen. Om de avancerar för att se vad som pågår kommer de efter ett tjugotal meter fram till en glänta. Där får de syn på Argwin, deras gode vän och kamrat från tiden som legoknektar i den Nya Armén, som svingar sitt stora slagsvärd mot fyra nidländska soldater. Runt om i gläntan ligger kropparna efter sex nidländska soldater och fyra frihetskämpar ur Nya Armén. Om rollpersonerna hjälper Argwin blir han mycket glad och kramar om dem en efter en och tackar dem. Om någon ny person tillkommit till sällskapet, som inte Argwin känner, pekar han på denne och säger: *"Vad är det därför en typ, va?"* och skrattar högljutt. Argwin frågar vart rollpersonerna ämnar ta vägen, och vad i hela fridens namn de gör här i Hynsolge i dessa tider av krig, (*"Skulle ni inte undersöka den där saken med Nidland, oj förlåt att jag inte kopplade direkt"*). Om inte rollpersonerna frågar honom så ber han om att få följa med, hans närmaste vänner strök ju i alla fall med vid den här striden. Tackar rollpersonerna ja så har de skaffat sig en mycket god medhjälpare och det kan vara lämpligt för dem att ha en senare i äventyret. (Om ni inte har spelat *Helvetesfortet* kan du ignorera det här mötet).
- Under en dag passerar de förbi ett slagfält och får se hur de besegrade trupperna ur den Nya Armén ställs upp på ett långt led. De bevakas av ett flertal orchiska och mänskliga soldater samt ett antal mörkerriddare. Sedan får de en och en gå fram till en lång man i magikerkåpa och skaka hand med denne. Ett lyckat slag för Finna dolda ting gör att de kan se att alla rycker till lite vid handslaget, ytterligare ett lyckat slag för färdigheten, (–3) avslöjar att ett litet kryssformat ärr bildas i handflatan på de personer som skakat hand med mannen i magikerkåpan. Alla de som bär detta ärr kommer förr eller senare att hamna under Vicotniks inflytande.
- Rollpersonerna passerar ett härläger. Om de tar tillfället i akt och snokar runt lite, kan de visserligen bli upptäckta, men de kan också få se en hel del. Bland annat dvärgar med stora halsringar av järn som arbetar med en gigantisk svart maskin. De har helt uttryckslösa ögon och det är omöjligt att få någon kontakt med dem. Vad rollpersonerna än gör fortsätter de bara att jobba, de verkar inte ens märka rollpersonerna. Över härlägret cirklar hela tiden ett antal flygödleryttare omkring och håller ett vakande öga över lägret. (SL: Det är viktigt att du försöker göra beskrivningen av de krigshärjade och invaderade områdena så vidrig som möjligt. Spelarna skall förstå att Vicotnik verkligen är oerhört ondskefull, troligtvis värre än någon annan människa på hela Altor. Om spelarna börjar må illa har du helt klart lyckats.)

MOTSTÅNDSRÖRELSEN

När rollpersonerna börjar att närma sig Fervidun är det troligt att de försöker få kontakt med motståndsrörelsen på något sätt. Det enklaste sättet är att fråga i någon av de gårdar som inte blivit nedbrända. Där svarar man att *"vi har ingen aning om att det skall finnas någon motståndsrörelse, och fanns det en skulle vi inte befatta oss med den. Adjö!"* Men av någon underlig anledning så söks rollpersonerna en dag senare upp av Riorik och några andra ur motståndsrörelsen i sitt läger. Han frågar rollpersonerna om varför de sökt honom, eller snarare

motståndsrörelsen, eller kanske Melindor. Han tar sig tid till att lyssna på rollpersonernas berättelse. Om de har presenterat sig och sitt uppdrag på ett övertygande sätt så litar han på dem och ber dem att följa med tillbaka till högkvarteret. (Det beskrivs ingående nedan). Om Melindor kan han berätta att hon tillfångatogs för några dagar sedan tillsammans med några andra medlemmar ur motståndsrörelsen. De gissar att de antingen hålls fångna på slottet i Fervidun eller har avrättats. Troligtvis föreslår rollpersonerna att de skall försöka få ut Melindor, hon är faktiskt deras enda hopp. Annars föreslår Riorik eller Argwin det.

Motståndsrörelsens högkvarter

Motståndsrörelsens högkvarter är beläget i ett gammalt björnide som de själva har bättrat på och byggt ut avsevärt. Idet är beläget i en skogbevuxen kulle i det som finns kvar av skogen kring Fervidun. Mycket avverkades under den kortvariga belägringen. Här bor en del av de aktiva medlemmarna i motståndsrörelsen, totalt ett sjuttiotal kvinnor och män samt ett tiotal barn. De är alla sorters människor och de flesta i grannbyarna (de som fortfarande finns kvar) hjälper till att försörja dem med mat och dryck och andra nödvändigheter. Det finns ständigt mellan 3 och 5 vakter utplacerade runt om kullen för att hålla utkik efter eventuella inkräktare. Det finns ett mindre antal liknande utposter i skogarna och på landsbygden, alla dock med något färre vakter. Melindor och Riorik fungerar som överbefälhavare över samtliga motståndsgrupper i området.

1. **Ingång.** *Överblick:* Kullen fortsätter sin stigning och mellan två höga ekar som växer på kullens sida syns ett stort buskage. Ekarna är ganska unga och bladen är nygrönskande sköna.

   SL: Genom buskaget kommer man in i en gång med väggar, tak och golv av jord som leder in i högkvarteret. Buskarna är taggiga och är man ovan så sticker och river man sig mycket lätt på dem. Här finns alltid minst en vakt.

2. **Stora salen.** *Överblick:* En stor sal till vilken det sipprar ner ljus genom små hål i taket. I mitten av salen finns en eldhärd och över den står en trefot från vilken det hänger en stor gryta. I rummet står fyra avlånga bord runt vilka det står stolar. Det leder gångar snett framåt, åt höger och åt vänster, och så förstås den gång igenom vilken man kom in.

   SL: Det här är den stora samlingssalen. Här träffas man och diskuterar och tillagar maten. Hålen i taken släpper in ljus, vilket gör att man inte behöver använda lyktor och facklor annat än nattetid. Ovanför jord är hålen dolda i stubbar och ihåliga träd på ett mycket finurligt sätt, allt för att försvåra upptäckt.

3. **Förråd.** *Överblick:* En ganska smal gång leder in till det här lilla rummet. I rummet står ett antal lådor och liknande saker uppställda. Dessutom står här några trasiga stolar i väntan på reparation.

   SL: Här lagrar man sådant som man inte har nytta av för tillfället men som man tror kan komma att bli användbart i framtiden.

4. **Matförråd.** *Överblick:* På golvet i det här lilla rummet står några säckar och ett par tunnor.

   SL: Tunnorna innehåller dryck och säckarna innehåller livsmedel.

5. **Ledarnas sovrum.** *Överblick:* I rummet finns ett antal våningssängar, totalt tre stycken. Dessa tar upp större delen av rummet. Vid den vänstra väggen står ett litet skåp. En gång leder ut ur rummet snett till höger.

   SL: Här sover de sex som för befäl över Motståndsgruppen, däribland Riorik och Melindor.

6. **Planeringsrum.** *Överblick:* Ett ganska litet rum i vilket ett antal kartor och skisser sitter uppspända på väggarna med hjälp av ställningar. I mitten av rummet står ett litet bord på vilket det ligger en en aln lång, smal, vässad pinne.

   SL: Här planeras motståndsrörelsens aktioner. Kartorna och skisserna är ganska bristfälliga och visar Fervidun och omgivningar samt Hynsolge. Pinnen är en pekpinne som väl fyller sin funktion.

7. **Sovsalar.** *Överblick:* Ett stort rum. På golvet ligger filtar, halmmadrasser, pälsar, skinn och andra sovunderlag utspridda.

   SL: Här sover man gott och skönt, ett drygt tjugotal i varje sovsal.

FRITAGNINGEN

UNDER NATTEN diskuterar och förbereder sig rollpersonerna, Argwin och Riorik för att frita prinsessan Melindor. Riorik tror att Melindor hålls fången i slottets fängelsehålor. Han kan visa en karta över Fervidun och visa för rollpersonerna var slottet ligger, sedan är planeringen upp till spelarna. Det är inte meningen att du som SL skall ge spelarna för mycket hjälp gratis, men om de inte ens lyckas lista ut hur de ska ta sig in i Fervidun är det ganska kört, så då får du nog hjälpa dem i alla fall. Att ta sig in i själva staden är inget större problem, det är bara att ta sig in med floden Widja som rinner genom staden. Någon stock eller liknande rekommenderas att ha och hålla sig fast i, annars sjunker rollpersonerna som stenar, om de bär rustningar tyngre än nitläder vill säga. Både stadens murar och portar är välbevakade, och portarna är dessutom stängda nattetid, så det är ingen större idé att försöka ta sig in på det sättet.

En annan möjlighet är givetvis att förklä sig till nidländska soldater eller, om någon av rollpersonerna är tillräckligt stor, till mörkerriddare. Som soldater kommer många att börja prata med dem och eftersom rollpersonerna troligtvis inte förstår ett ord nidländska kan ju det leda till vissa komplikationer och risken för upptäckt är stor. Mörkerriddare och deras följe brukar däremot inte vanliga soldater våga prata med.

Sedan följer nästa problem; att ta sig in i slottet. Om rollpersonerna tagit sig in via floden kan de följa den och helt enkelt stiga i land på slottsön i skydd av mörkret. Annars kan de försöka med samma knep fast från stadssidan. Väl uppe på slottsön måste ta sig in i slottet. Har de med sig rep och änterhake förenklas det hela kraftigt, men det är ganska problematiskt ändå. Det finns vakter överallt, men i skydd av mörkret kan de ta sig över de båda murarna, förhoppningsvis oupptäckta. I fängelsehålorna finner de inte Melindor, hon finns helt enkelt inte där. Hon är fängslad i katakomberna under staden. I slottet finns en nedgång, under altaret i kapellet.

Nere i katakomberna får de bekämpa Qullog, ett fruktansvärt monster skapat av Vicotnik och sedan, när de har befriat prinsessan, får de fly hals över huvud genom katakomberna — dessa mynnar ut i hamnen bland alla krigsgalärer och annat otyg.

FERVIDUN

Fervidun var, innan det att Vicotnik övertog staden, en stor, blomstrande handelsstad. Nu är det till stor del bara ruiner av staden som står kvar och ryker; svarta, gapande hål av tomhet där det tidigare fanns vackra parker och livfulla torg. Det är inte mycket som har överlevt, men slottet (1) på slottsön ligger intakt, Anarghel släppte nämligen in Vicotniks trupper mot löftet att han skulle få behålla sitt liv. Det fick hans också, i ungefär två minuter. Framför slottet ligger en stor öppen plats (6), den kallas för slottsplatsen. Staden delas i två delar av floden Widja. Delen söder om Widja kallas för Nya staden och den norra delen av staden kallas för Gamla staden. De båda stadsdelarna binds samman av ett antal broar. Gamla staden består till stor del av bostadshus, och dessutom ligger samtliga tempel och religiösa inrättningar i den delen av staden. Bland annat finns ett Fingaltempel (7) och ett Anyaktempel (5). I Nya staden ligger så gott som alla affärs- och hantverkarkvarter och det är även där som stadens marknad (10) ligger. Alldeles nere vid Nya stadsstranden som vetter mot slottsön ligger det berömda och mycket populära promenadstråket som rätt och slätt kallas för Promenaden (8). Murarna och portarna är sedan nidlänningarna kom till stan mycket välbevakade, av de nidländska trupperna förstås. Efter mörkrets inbrott släpps ingen in i staden (utom en mörkerriddare som verkar ha bråttom, honom vågar vakten helt enkelt bråka med, utan man öppnar sonika portarna och släpper in honom). Utanför stadens murar ligger på den södra sidan ett nidländskt härläger och i norr har Röda klingans legosoldater sitt härläger (4). I stadens mellersta västliga delar ligger hamnen med tillhörande lagerbyggnader och tullhus. Hamnkvarteren är de delar av staden som är i bäst skick och det är även här som det finns flest personer kvar i livet. Hamninloppet vaktas mot fiender av torn på båda sidor. Den del av staden som tagit mest stryk är slummen i stadens sydöstra delar. Echotun har som han själv säger "bränt bort det värsta slöddret i staden". Så gott som hela den ursprungliga befolkningen är utplånad eller ingår på ett eller annat sätt i Vicotniks arméer. De personer som finns kvar i staden nu är personer som antingen har smörat sig in hos de nya herrarna eller gömt sig undan, eller så har de varit så gamla att ingen har brytt sig om dem, inte ens orkat våldta dem. Många av husen bebos av officerare i Vicotniks arméer som tröttnat på att ständigt sova i tält. Även några meniga har vågat ta hus i besittning fast att de vet att de kommer att bli bestraffade av sina överordnade om dessa får reda på det.

SLOTTET

Slottet är beläget på slottsön. Det omges av två murar, en tio meter hög yttermur med ett porttorn varifrån vindbryggan sköts och en innermur med ett porthus och fyra stora torn. Även innermuren är tio meter hög, men den ligger 3 meter högre än yttermuren. Nedan följer kartbeskrivningen. Alla platser beskrivs inte lika utförligt, de som fått mest utrymme är de som det är mest troligt att rollpersonerna söker igenom.

Porttornet. Porttornet är tolv meter högt, alltså något högre än själva yttermuren. Det är byggt helt i sten.

Bottenvåningen. *Överblick:* En spiraltrappa leder ner hit ifrån våningen ovan. Rummet är fyrkantigt och i den bortre väggen finns en skottglugg. *SL:* Detta är egentligen två rum vilket man ser av kartan, de ser likadana ut men är spegelvända i sitt förhållande till varandra. Det finns alltid två soldater i varje rum.

Övervåningen. *Överblick:* Utifrån leder trappor upp till den här våningen. Här finns vevanordningen till vindbryggan och härifrån finns också möjlighet att fälla galler så att vägen blockeras för de som försöker ta sig in. En trappa leder nedåt i båda de södra hörnen. Det finns gott om skottgluggar i den norra väggen. *SL:* Trapporna leder givetvis ner till våningen inunder. I övrigt, se ovan. Här finns det alltid fyra soldater.

Porthuset

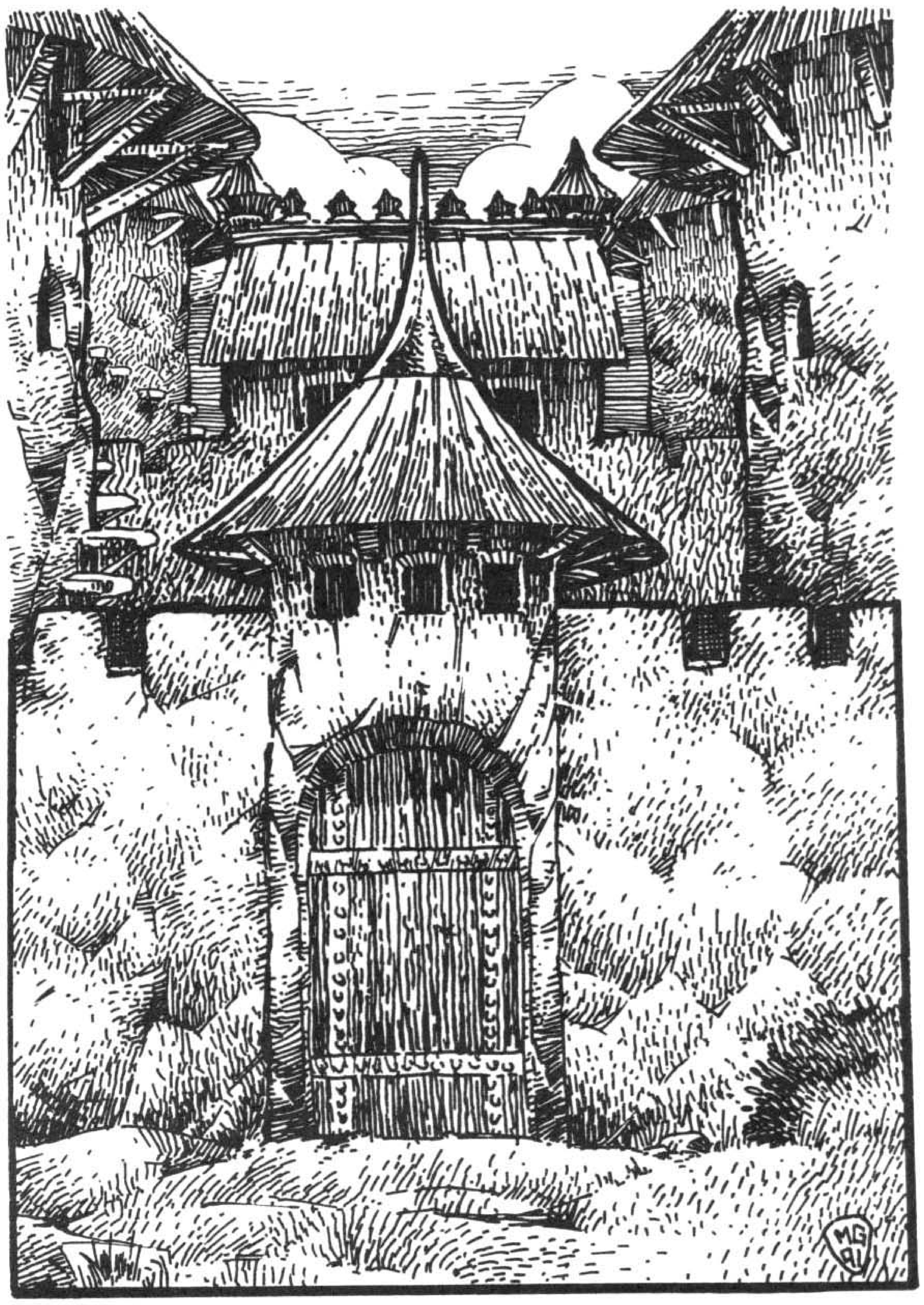
Undervåningen. *Överblick:* Ett ganska stort och avlångt rum. I mitten av rummet står ett bord och runt det några stolar. Vid den ena väggen står ett vapenställ med några spjut i. I väggen mittemot den med vapenstället finns en dörr. I ena hörnet leder en trappa uppåt. I väggen som vetter ut mot den yttre borggården finns en skottglugg. *SL:* Ingenting särskilt. Även här rör det sig om två rum. Det andra är spegelvänt. Det finns alltid tre soldaters bemanning i varje rum.

Övervåning. *Överblick:* Ett enda stort rum tar upp hela våningen. I rummets östra ände står ett hyfsat stort bord med ett drygt halvt dussin stolar runt. På bordet står en konisk hjälm. Vid väggen bakom bordet står ett vapenställ i vilket det för tillfället står några spjut. I rummets mitt finns ett stort antal vinschar. I de båda södra hörnen av rummet leder trappor ner till våningen under. I den södra väggen finns en dörr. Den norra väggen har ett antal skottgluggar. *SL:* Härifrån sköts de galler som skall finnas för att kunna blockera en eventuell inkräktares framfart. Det finns alltid minst fem man i vaktskift här. Dörren i den södra väggen leder till en trappa som leder ner på den inre borggården.

Inre Borggården

1. **Huvudbyggnaden.** Beskrivs mer ingående nedan.
2. **Förläggningen.** *Överblick:* En enda stor, lång sal med ett flertal våningssängar.

   SL: Här sover och bor alla soldater som är förlagda i borgen, totalt rör det sig om ett hundratal. Ingen har någon speciell säng, utan lägger sig i den som finns ledig.
3. **Brunn.** Täckt med ett litet tak.
4. **Stall.** Här hålls alla hästarna. En speciell avdelning är avdelad för Echotuns svarta enhörning Atachan.
5. **Avträde.** Detta är det avträde som alla slottets innevånare delar på. Det *är* ett torrdass.



Huvudbyggnaden. Huvudbyggnaden är byggd i två våningar om vardera fem meter. På framsidan leder en trappa upp till en balkong på övervåningen.

Undervåningen

1. **Entré.** *Överblick:* Ett kvadratiskt rum med dörrar i alla väderstreck. På väggarna brinner vaxljus i mässingsljusstakar. På golvet ligger en tjock trasmatta.

   SL: Ljusstakarna är värda 30 sm styck. Det står alltid två vakter utanför den dörr som leder in hit från den inre borggården.
2. **Vaktrum.** *Överblick:* I mitten av det kvadratiska rummet står ett runt bord gjort i ett mörkt träslag. Runt det runda bordet står fyra stolar. På bordet ligger några tärningar och småmynt. Golvet täcks av en gissningsvis tidigare grön matta, men det är mycket svårt att avgöra då den är väldigt smutsig. Vid den bortre väggen står ett vapenställ i vilket det står fyra spjut.

   SL: Här finns alltid fyra vakter. Deras enda nöje är att ibland spela lite tärning. De tillåts inte att dricka alkohol når de är i tjänst. Summan av småpengarna på bordet uppgår till totalt 2 sm och 14 km.
3. **Korridor.** *Överblick:* En bred korridor, nästan som ett rum, leder fram till en dörr som står lite på glänt. På väggarna hänger mycket vackra gobelänger som föreställer bönder och hantverkare under sitt dagliga värv. Golvet täcks, från dörr till dörr av en ljusbrun matta.



SL: Gobelängerna är väldigt fina och kan säljas för 100 sm styck. Det hänger en på varje långvägg.

4. **Gillessal.** *Överblick:* En mycket stor sal (något över 20 meter lång och 10 meter bred). Vid långväggarna reser sig pelarrader mot taket fem meter längre upp där de håller upp något slags balkong. I salens mitt står tre långbord uppställda och runt dem står det stolar. Vid det mittersta långbordets ena kortsida står en stor karmstol med högt ryggstöd. I salens östra vägg finns tre dörrar och i det sydvästra hörnet finns en fjärde dörr.

   SL: Här hålls alla fester och sammankomster. Man sammanträder även här om krigföring, strategi och liknande. Gillessalen är två våningar hög.

5. **Förråd.** *Överblick:* Ett stort rum fyllt med stolar, bord och liknande.

   SL: Här förvaras stolar och bord och liknande som man använder vid festligheter i gillessalen.

6. **Kök.** *Överblick:* Ett stort kök med allt som hör till. I den södra änden står en står spis och runt de andra väggarna står det arbetsbänkar. Ovanför arbetsbänkarna hänger knivar och andra köksredskap. Under bänkarna finns det skåp. I den östra väggen finns det en dörr.

   SL: I skåpen under arbetsbänkarna finns det kastruller, grytor och vispar och knivar.

7. **Förråd.** *Överblick:* I rummet finns ett flertal hyllor och skåp. På hyllorna står tallrikar, skålar och fat. Det finns en dörr i den västra och en i den östra väggen.

   SL: I skåpen ligger bestick och andra saker. Här förvarar man allt som man behöver när man skall ha stora fester. En del av sakerna är riktigt fina grejor i silver, men vem orkar släpa omkring på ett silverfat?

8. **Troféhall.** *Överblick:* På väggarna i rummet hänger utsökta gobelänger och tavlor. En av tavlorna föreställer en högväxt svartmuskig herre som svingar ett tvåhandssvärd. I ett hörn står en uppstoppad bäckbjörn och i ett annat står en skinande blank helrustning. På väggarna hänger också två korslagda orchiska kroksablar. Ungefär mitt på golvet står en liten soffgrupp, bestående av en soffa och två fåtöljer i ett grönskimrande tyg, utställd på en matta av ett vitt, lurvigt material. I den södra väggen finns en dörr.

   SL: Här samlade den förre slottsherren alltid sina troféer. Den nye slottsherren har inte velat ta ner varken porträttet av Anarghel Ståhlkänga eller något av det andra som hänger på väggarna. Han spenderar själv ganska mycket tid här.

9. **Korridor.** *Överblick:* En korridor som leder från en dörr till en annan, vilken leder in i det sydöstra tornet. Det finns en dörr i den norra väggen, nära tornet.

   SL: Ingenting särskilt

Övervåningen

1. **Balkong.** *Överblick:* En två och en halv meter bred avsats som löper längs hela yttersidan av huvudbyggnadens andra våning. Det finns fyra dörrar som leder in i huvudbyggnaden från balkongen. Den närmast trappan som leder upp hit bevakas av två vakter.

   SL: Ingenting särskilt.

2. **Kapellet.** *Överblick:* Kapellets väggar är av vit marmor. Det finns fem bänkrader, delade på mitten av en liten gång som leder fram till det vita altaret bakom vilket en staty föreställande Fingal Orchnackare står. Statyn är nedsölad med blod och huvudet på den är avslaget. Bakom Fingalstatyn finns gudens symbol inlagd i väggen, en sjuuddig, gyllene stjärna på blå bakgrund. På de vita väggarna hänger väggfasta ljusstakar i guld. Det finns två dörrar, en åt norr och en åt söder, båda i den bakre delen av rummet.

   SL: Bakom statyn finns en dold dörr. Om man trycker in den sjuuddiga stjärnans centrum glider en väggsektion åt sidan och blottar en trappa som leder ner i mörkret, ner i Ferviduns katakomber. Huvudet till statyn står inte att finna någonstans. Echotun fann nedgången av en slump när han slog av statyns huvud. Huvudet träffade stjärnan och dörren gled upp. Fingal Orchnackare är en hynsolgisk skyddsgud, mera om honom finns att läsa i ***Drakar och Demoner: Ereb Altor.***

3. **Biblioteket.** *Överblick:* Runt rummets väggar står ett flertal bokhyllor med ganska få böcker. I rummets mitt står ett bord och ett par stolar ovanpå den sköna orientaliska matta som täcker golvet. Rummet har två dörrar, en i det nordvästra hörnet och en i det sydöstra.

   SL: Här finns en hel del litteratur. Anledningen

till att en del saknas är att Echotun låtit bränna sådan litteratur som han ansåg vara "olämplig".

4. Slottsherrens sovrum. *Överblick:* Ett ganska luxuöst inrett rum med en stor, och tillsynes mjuk, himmelssäng. Bredvid sängen står ett litet skåp och på den västra väggen hänger en stor spegel. Vid den östra väggen står ett stort klädskåp. På golvet ligger en stor, lurvig svart matta. En dörr leder ut ur rummet, åt söder.

SL: Här sover Echotun. I klädskåpet hänger ett flertal magikerkåpor i olika färger och snitt och i det lilla skåpet förvarar Echotun alltid lite färsk frukt, som han är mycket svag för.

5. Slottsherrens arbetsrum. *Överblick:* Vid rummets södra vägg står ett stort skrivbord och framför det en stol med ett högt ryggstöd. På skrivbordet står ett bläckhorn och runt omkring i hela rummet ligger mängder med papper utspridda. Till höger om skrivbordet står en låg bokhylla, helt tom. Mattan som täcker delar av golvet har en blå färgton.

SL: Detta var den tidigare slottsherrens arbetsrum. De papper som ligger omkringspridda över rummet är de papper som Echotun 'gick igenom' förra veckan. Han har bara inte orkat sortera dem. Det är till största delen Ståhlkängas räkenskaper, som är fullständigt ointressanta för både rollpersonerna och Echotun.

6. Mottagningsrum. *Överblick:* I rummets mitt står ett stort bord och framför det tre stolar. På andra sidan (den sida som är närmast dörren till rum **5**) står en stol. På väggarna hänger det några tavlor i ramar av ett väldigt ljust träslag. En dörr i den östra väggen och en i den västra väggen.

SL: Här tar slottsherren emot sina besökare. Dörren in till det här rummet är alltid bevakad av två vakter.

7. Tjänstefolkens rum. *Överblick:* Ett litet krypin med en våningssäng. I rummets bortre ände står två pallar och ett lågt bord.

SL: Här bor tjänstefolket. De är fortfarande kvar i tjänst, fast lyder nu under Echotun. Under sängarna har de sin ägodelar i små kistor till vilka de själva bär nycklarna.

8. Korridor. *Överblick:* En tom korridor med fem dörrar i den södra väggen och en i den norra.

SL: Ingenting av något som helst intresse.

9. Korridor. *Överblick:* En något mer än tio meter lång korridor. Vid korridorens slut finns det i den vänstra väggen en dörr som flankeras av två vakter.

SL: Två vakter står alltid utanför den dörr som leder in till den här korridoren. I övrigt inget speciellt.

10. Galleri. *Överblick:* Ett slags balkong som löper runt hela rummets väggar. Härifrån kan man se ner i gillessalen.

SL: Ingenting.

11. Avträde. *Överblick:* Två hål i en planka. Både locket och plankan man sitter på är fint hantverk.

SL: Detta är slottsherrens privata avträde och det händer ibland att också vakterna dristar sig att använda det när de är säkra på att ingen kan upptäcka det.

Källaren. Man når källaren genom trappan i det sydöstra tornet.

1. Matkällare. *Överblick:* Ett stort jordrum där tunnor, lådor och säckar ligger packade på varandra.

SL: Här förvaras all mat som konsumeras på slottet.

2. Potatiskällare. *Överblick:* Ett rum överfyllt med lårar fulla med potatis.

SL: Potatisen är ganska god, fortfarande.

3. Vinkällare. *Överblick:* Vid den bortre väggen står ett flertal vinställ och på golvet i rummet står ett antal tunnor av olika storlek.

SL: Det är inte bara vin i tunnorna, det finns öl också.

Fängelset. Till fängelset tar man sig lättast via trapporna i det nordvästra tornet.

1. Fångvaktarens rum. *Överblick:* Ett rum med ett bord med tre stolar kring i centrum. I taket hänger en brinnande oljelykta.

SL: Här sitter de två fångvaktarna och språkar med varandra. De har samma värden som en vanlig nidländsk soldat. De har nycklarna till cellerna.

2 (a) – (j) Celler. *Överblick:* En liten cell med en hård och kall brits i. På golvet ligger lite ruttnande halm och en halvmöglig filt.

SL: Här sitter i cellerna **(b)**, **(e)** och **(g)** de motståndsmän som tillfångatogs tillsammans med Melindor. De vet att hon inte finns i fängelsehålorna och de har inte hört att hon skall ha avrättats, så de antar att hon fortfarande finns någonstans i slottet vid liv, men var vet de inte.

Skattkammaren

Två våningar ner i det sydvästra tornet finns slottets skattkammare, alltid väl bevakad av minst fyra nidländska soldater. Porten in till skattkammaren är låst och järnbeslagen. Låset har SG 75 och dörren tål 250 KP. Echotun har nyckeln till skattkammaren. Om rollpersonerna tar sig in där, vilket knappast är troligt, finner de 2.300 gm, 5.987 sm och 2.097 km, dessutom finns det juveler, prydnadsföremål och smycken för ett värde av 16.000 sm. Dessa saker är dock oftast stora och otympliga och rollpersonerna har ingen chans att få med sig allting.

Ferviduns katakomber

Under staden finns ett nät av katakomber där i alla tider stadens och dess omgivningars avlidna har begravts. Rollpersonerna kommer ner i katakomberna via en

lönngång i slottets kapell. Varje meter finns det gravar. Dessa är lagda tre på höjden och alla är blockeras av en stenplatta med den begravdas namn på. Här och var finns det öppnade gravar. Härifrån har Echotun tagit liken (se nedan). Det bifogas ingen karta över katakomberna då de är för stora och det inte får plats i äventyret utan istället kan du enkelt med den nedan följande tabellen generera gångarna samtidigt som spelarnas rollpersoner rör sig i dem. Varje gångsektion är 1T20 meter lång.

1T100	
01-15	Gången fortsätter rakt fram
15-25	Gången svänger åt höger och fortsätter rakt fram
26-35	Gången svänger åt vänster och fortsätter rakt fram
35-50	Gången svänger åt höger
51-65	Gången svänger åt vänster
66-75	Fyrvägskorsning
76-90	T-korsning
91-00	Gången slutar här, bara att gå tillbaka.

Katakombernas innevånare

Echotun har passat på att väcka ett antal lik till liv, och de vandrar omkring där nere med order om att avlägsna eventuella inkräktare. Varje gång rollpersonerna passerar en gångsektion är det 15% risk att en grupp på 1T6 odöda dyker upp och gör livet surt för rollpersonerna. Skeletten är skapade av de kroppar som fanns begravna i katakomberna, och av krigets offer har Echotun tillverkat zombier.

Melindors fängelse

(obligatoriskt möte)

Någon gång under det att rollpersonerna tar sig runt nere i katakomberna kommer de att komma in i en gång som leder fram till en dörr. Nedan följer en beskrivning av platsen

1. Korridoren. ***Överblick:*** Korridoren leder fram till en dörr gjord i trä med kraftiga beslag av järn. I väggarna finns här, precis som i resten av de gångar ni tagit er igenom, ett flertal gravar.

SL: Dörren är öppen och det är bara att kliva in.

2. Pentagramrummet. ***Överblick:*** Rummet är helt runt och i stengolvet finns en femuddig stjärna inlagd. I mitten av stjärnan står en fruktansvärd varelse. Bakom varelsen skymtar en dörr och det finns även dörrar till höger och till vänster.

SL: Varelsen är Qullog, en demon som har bundits här för att vakta Melindor.

3 (a) – (c) Celler. ***Överblick:*** Rummet är fyrkantigt och i övrigt helt kalt.

SL: Dörrarna till alla celler utom cell (c) är öppna. I cell (c) sitter prinsessan Melindor, trött, frusen och hungrig. Hennes kläder räcker knappt till för att skyla hennes kropp. När rollpersonerna stormar in kommer hon skrika att de inte skall göra henne illa, att hon inte orkar mer. När rollpersonerna lyckats få henne att förstå vilka de är kommer hon att följa med dem. Tänk på att hon har fått utstå så mycket att det nästan har brutit ner henne, låt det inte vara enkelt för rollpersonerna att övertyga henne om sina goda avsikter, men när hon känner igen Riorik (vilket kommer att ta en stund) kastar hon sig i hans armar och lugnar ner sig.

FLYKT FRÅN FERVIDUN

NÄR ROLLPERSONERNA hittat prinsessan Melindor måste de ta sig ut ur katakomberna, vilket inte är det enklaste man kan tänka sig. Riorik ger Melindor sin jacka så att hon inte skall frysa och sedan ger de sig återigen ut i gångarna. Om rollpersonerna markerat vägen som de färdats hittar de visserligen tillbaka till slottet, men på vägen dit kommer de att träffa något mycket otrevligt (se nedan). Katakomberna har två ytterligare utgångar, förutom den i slottet. Dels en som leder ut i hamnen, under vattnet, och en som leder upp i Fingaltemplet. Du som SL får själv avgöra när du anser det lämpligt att rollpersonerna skall få hitta ut. Utgången vid hamnen ser ut som ett vanligt vattenlås och för de rollpersoner som inte har färdigheten simma krävs ett Lätt FYS-slag för att de skall lyckas hålla andan. Om de tar sig ut den vägen får rollpersonerna en möjlighet till att införskaffa en mindre båt. Om de kommer upp i Fingaltemplet hamnar de mitt i staden bland alla nidländska soldater. Därifrån kan de ju alltid försöka att smyga sig ut samma väg som de kom in. När de tagit sig ovan jord får de under sin flykt beskåda hur en oerhört stor flygande galjon, gjord i ett svart träslag, svävar in över Fervidun. Galeonen dras av flygande silveralver vars huvuden är helt rakade och deras vingar svarta. Dessutom har de ett stort, hästskoformat ärr i pannan. Det hela är en mycket dyster och fasansfull syn. Förhoppningsvis lyckas rollpersonerna på något sätt ta sig ut ur Fervidun och tillbaka till motståndsrörelsens högkvarter.

FÖRFÖLJARNA

Under samma kväll som rollpersonerna tar sig in i slottet sammanträder Echotun och Ruggtash i stora gillessalen tillsammans med några mörkerriddare och några av Ruggtashs officerare. Beroende på hur pass diskreta rollpersonerna är när de tar sig in i slottet kommer Echotun att få reda på deras närvaro varierande snabbt. Om rollpersonerna slår sig fram och lämnar ett spår av lik efter sig kommer Echotun snabbt att larmas, och om det meddelas att någon varit i fängelset eller i kapellet kommer omedelbart Echotun och Ruggtash och de andra som deltar vid mötet att börja leta i samlad trupp. Har den hemliga gången öppnats beger sig de omedelbart ner i katakomberna med stegen styrda mot prinsessans fängelse. Beroende på hur snabbt rollpersonerna har jobbat skall det dröja varierande lång tid innan Echotun och hans män hinner ifatt dem. Har de jobbat bra kanske de undkommer utan strid, men om de varit alltför klantiga kanske Echotun och de andra hinner till prinsessans fängelse innan rollpersonerna. Det är helt upp till dig som SL.

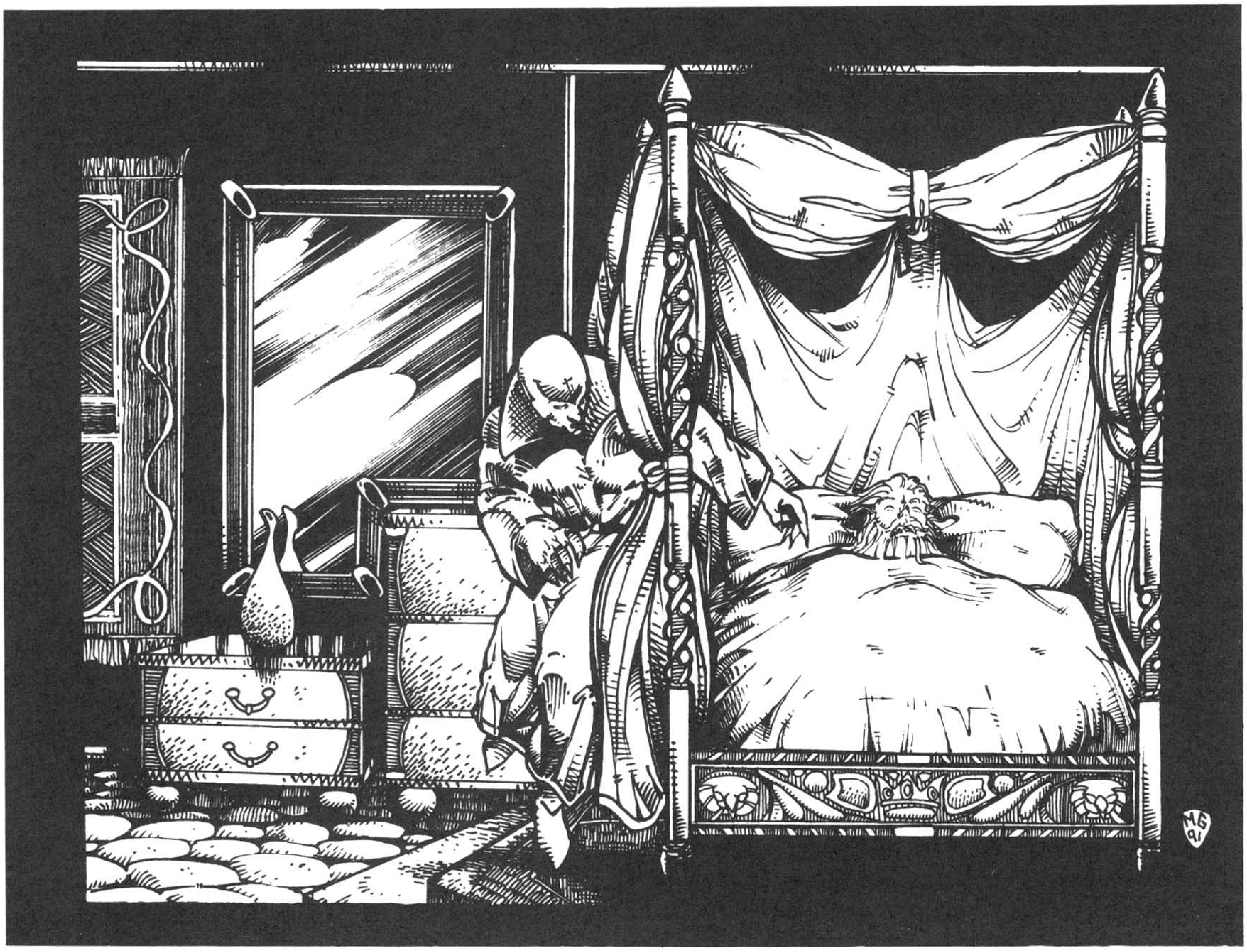
ÅTER TILL ENTIKA

När rollpersonerna, Riorik och Melindor lyckats återvända till motståndsrörelsens högkvarter är det dags att diskutera med Melindor. Melindor är inte alls särskilt pigg på att lämna motståndsrörelsen och Riorik och åka till Entika för att ta över sin faders post som landets regent. Till slut går hon dock med på det och Riorik vägrar att acceptera hennes erbjudande om att få komma och regera vid hennes sida och leda motståndet där, utan han väljer att stanna kvar i Hynsolge tillsammans med sina vänner i motståndsrörelsen. Avskedet blir mycket sorgligt med mycket tårar, tandagnisslan och lyckönskningar. Om rollpersonerna under äventyret haft sällskap av Argwin så stannar han kvar hos motståndsrörelsen. Rollpersonerna och Melindor får hjälp med att hitta en båt och en villig skeppare vid namn Hjarn av motståndsrörelsen.

Färden till Berendien tar tre till fyra dagar och Hjarn släpper i land rollpersonerna ganska långt söderut på kusten. Resan genom landet blir ganska lugn. Troligtvis är rollpersonerna intresserade av att färdas per häst då detta går fortare än att färdas till fots. Hästar är ganska lätt att få tag på i bondgårdarna på landsbygden. Priset ligger kring 300 silvermynt för en hyfsad ridhäst. Den enda skillnaden mot landsbygden förra gången rollpersonerna färdades där är att man är betydligt mer medveten om den annalkande faran, och delar av befolkningen har blivit paranoid och ser nidländska spioner i varje hörn. Om de försöker orientera sig tillbaka till Hagras stuga så lyckas de om de klarar ett normalt INT-slag samt ett lyckat slag för färdigheten Orientering. När de kommer till stugan är dock det enda som finns kvar aska och delar av grunden. Under resan berättar Melindor hur hon har tänkt sig att de skall undvika Merkato och hans tjänare och obemärkt ta sig in i slottet. Hennes far har nämligen en lönngång som är tänkt att användas som flyktväg vid nödsituationer. Den leder från ett lusthus utanför staden till konungens sovrum. Om du känner att du absolut måste kan du lägga in några möten under resan. Antingen kan du skapa egna eller använda möten från andra delar av äventyret som du inte tidigare använt.

IN I ENTIKA

När rollpersonerna och Melindor börjar att närma sig Opadalen viker de av i riktning mot ett skogsparti som ligger alldeles vid kanten på dalen. Lusthuset ligger inte i någon glänta eller liknande, utan mitt inne i skogen, nästan totalt övervuxen av slingerväxter. Det gör att lusthuset är mycket svårt att upptäcka för en person som



inte vet dess exakta läge. Det är så gott som omöjligt att ta sig in i lusthuset, och dit ska inte rollpersonerna heller då den dolda öppningen finns i lusthusets grund. När de kommer fram till lusthuset hoppar Melindor av sin häst (om de färdas på sådana) och säger åt rollpersonerna att binda hästarna medan hon letar rätt på den hemliga öppningen. Efter ett par minuter har hon hittat den och frigjort den från alla slingerväxter. Hon trycker på två av stenarna i grunden samtidigt och en 1 x 0,5 meter stor del av grunden glider undan och lämnar vägen öppen ner i ett underjordiskt rum. Det underjordiska rummet har väggar och golv av sten och är drygt 3 x 3 meter stort. När de kommit ner i det stänger Melindor först den första dörren och öppnar en ny genom att trycka på några platser i väggen. Bakom den dörren visar sig en bred och två meter hög gång som leder nedåt. Efter att ha lett nedåt i ett drygt tjugotal meter planar gången ut. Den leder rakt fram i ett antal kilometer och sedan börjar den stiga uppåt, och det som tidigare var packad jord övergår till att bli murad sten, man är inne i slottet.

Besök hos en död man

Gången slutar i en slät vägg med ett litet kikhål som består av en liten del av väggen som kan dras ut med hjälp av ett litet handtag. Om man tittar in genom kikhålet kan man se hur Merkato reser sig från konungens säng och lämnar rummet. I sängen ligger konungen och verkar sova. Bredvid den släta väggen finns det till höger en spak, som om man för ner den låter väggsektionen framför prinsessan och rollpersonerna glida undan och konungens rum blottas. Rummet är mycket smakfullt inrett med tjocka mattor och diverse konstverk från Altors alla hörn. Rummet luktar mycket starkt av parfymer, oljor och kryddor (SL: Ditlagda av Merkato för att dölja den liklukt som kommer från den sedan några dagar döde konungen). Vid rummets ena vägg står konungens stora himmelssäng med sängkläder i en färg lika blå som havet. I sängen ligger konungen och verkar sova, men han ser väldigt blek ut. Ett lyckat slag för Första hjälpen talar om att konungen är död, och ett lyckat slag i färdigheten Läkekonst berättar att konungen varit död i minst tre dagar. Om rollpersonerna har nöten i sin ägo är det möjligt att de försöker göra någonting med den, men det går inte, konungen är död, verkligen stendöd.

Nu inser förhoppningsvis rollpersonerna att någonting är mycket fel. Gissningsvis kastar de sig ut genom dörren, till stor förvåning för de två vakter som har hand om bevakningen vid dörren, och ger sig av efter Merkato. Om de inte varit mer än 5 SR i rummet kan de se hur han i exakt samma ögonblick som de kastar sig ut genom dörren försvinner bakom ett hörn, ett drygt trettiotal meter ifrån rollpersonerna. Om det tagit mer

än 5 SR för dem i konungens sovrum ser de inte Merkato, utan får på något sätt ta reda på vart han tagit vägen. En kniv eller ett svärd mot strupen på någon av vakterna lämnar garanterat trovärdig information. Merkato är själv på väg till sitt torn. Om han upptäcker rollpersonerna tidigare än när de kommer till tornet kommer han att fly undan dem genom att teleportera sig till sitt torn. Om de däremot följer efter honom får de se när han smiter in i sitt torn. Ifall rollpersonerna röjer sin närvaro tidigare än nödvändigt går omedelbart ett larm om inkräktare i slottet och ett antal soldater beger sig omedelbart till Merkatos torn.

Merkatos torn

Varje rum i tornet tar upp en hel våning. Våningarna sammanbinds av den trappa som löper runt tornets innerväggar. Samtliga dörrar i tornet är av trä och tål 75 KP innan de går sönder. Låsen på dörrarna har SG 25.

1. **Hall.** ***Överblick:*** Rummets väggar är kala och det enda som syns är en trappa som till vänster om ingången till rummet leder uppåt till en dörr.

   SL: Dörren hit vaktas av två soldater. Dörren är inte låst annat än om Merkato är medveten om rollpersonernas närvaro. Soldaterna vägrar att släppa in rollpersonerna. De känner igen Melindor om de lyckas med ett INT-slag och hon presenterar sig. Detta gör dock inte att de ändrar sin uppfattning om huruvida de skall släppa in dem eller inte, men om rollpersonerna berättar att konungen är död blir de dock så förvirrade att rollpersonerna hinner ta sig in genom dörren.
2. **Matsal.** ***Överblick:*** Ett runt rum i vars mitt det står ett avlångt bord i ett ljust flammigt träslag. Ett antal stolar står kring bordet och på det står två femarmade silverljusstakar. Stolen som står vid bordets bortre kortsida är en stor karmstol med hög rygg. I rummets bortre del, sett från dörren, leder en trappa längs väggen upp till en dörr. Rummet har ett flertal stora glasfönster.

   SL: Här äter Merkato oftast sina måltider. Ibland händer det att han dinerar med kungen, men det händer inte så ofta längre, då kungen är död. Silverljusstakarna är värda cirka 350 silvermynt styck. Dörren är inte låst annat än om Merkato är medveten om rollpersonernas närvaro.
3. **Sovrum.** ***Överblick:*** Ett mycket lyxigt inrett rum. Rummets fönster har målningar föreställande människor i olika ställningar sysselsatta med olika göromål. Bredvid dörren står ett stort klädskåp och till höger (från dörren sett), står två bokhyllor fyllda med böcker. Bredvid bokhyllorna, alldeles under trappan som leder upp till dörren till nästa våning, står en stor säng. Sängen är täckt av ett svart överkast.

   SL: Här spenderar Merkato de nätter då han inte befinner sig i laboratoriet (**4**). I bokhyllorna finns ett flertal böcker som behandlar vitt skilda ämnesområden. Det finns allt ifrån rent skönlitterära böcker till böcker som handlar om astronomi. Dörren upp till Laboratoriet är öppen om inte rollpersonerna högljutt annonserat sin ankomst. I sådana fall är den låst.
4. **Laboratoriet.** ***Överblick:*** I rummets mitt finns ett podium och runt väggarna löper bokhyllor och arbetsbänkar på vilka det står behållare av olika slag. Rummet saknar helt fönster och väggarna är svartmålade.

   SL: Här gör Merkato sina magiska experiment. Bokhyllorna är fyllda med böcker som behandlar nekromanti och allt möjligt annat. När rollpersonerna kommer hit är Merkato här. Fortsätt vid 'Slutstriden' nedan.

SLUTSTRIDEN

När rollpersonerna stormar in i laboratoriet möts de av Merkato som står uppe på det podium som finns i mitten av rummet. Han vänder sig mot rollpersonerna och gör några magiska gester och iskalla vindar blåser genom rummet. Sedan börjar han tala:

"Så här är ni till slut. Jag hade nästan förstått att jag inte hade blivit av med er för alltid när ni flydde från staden. Men jag tror att jag skall ta och presentera mig först." Han kastar av sig sin kappa och plötsligt håller han i sin högra hand en två meter lång stav av ben. Hans ansikte ändrar form och rollpersonerna känner igen Achatoth, mannen som var överbefälhavare i Helvetesfortet, en man som de trodde var död. Om ni inte har spelat *Helvetesfortet* får du som SL ändra det här mötets karaktär så att det blir passande dramatiskt, till exempel genom att lägga in någon gammal ärkefiende till rollpersonerna. Om inte annat kan du skapa en ny ärkefiende genom denne Achatoth, och se till att lägga in honom tidigare i detta äventyr.

"På era ansiktsuttryck verkar det som om ni känner igen mig. Jag tycker att det är oerhört trevligt att få träffa er igen, och den här gången skall ni inte undkomma mig som ni gjort de båda tidigare gångerna. Dö ni ovärdiga varelser!" Sedan exploderar han i ett magiskt fyrverkeri och väggarna omkring rollpersonerna verkar ändra form och de tycker sig se underliga saker som rör sig i skuggorna. Man måste lyckas med ett normalt PSY-slag för att fortfarande ha situationen klar för sig och kunna agera mot Achatoth. De som misslyckas står handlingsförlamade och vet inte vad de ska göra. Om och när rollpersonerna och Melindor lyckas besegra Achatoth försvinner alla synvillor och rummet återgår till att se ut som det gjorde tidigare. När rollpersonerna och Melindor kommer ut ur tornet möts de av Hagras Rådgivaren och ett antal av konungens soldater samt ett antal av stadens akademiker. Hagras berättar hur han tillsammans med ett antal personer höll på att organisera ett motstånd mot Merkato från insidan och hur han överfallits i sin stuga men lyckats fly för att slutligen stå här. Rollpersonerna kan pusta ut, de har gjort sitt.

EPILOG

ROLLPERSONERNA FÅR stanna kvar i slottet och leva i lyx under de tre dagarna innan Melindors kröning. Melindor kröns med pompa och ståt inför det jublande folket och rollpersonerna är med vid kröningsmiddagen i slottets festsal tillsammans med hundratals andra gäster. Några dagar efter kröningen, i samband med det att rollpersonerna beger sig av från slottet ber Melindor att få träffa rollpersonerna i sin tronsal. Där tackar hon dem:

”Jag tackar er, NN (rollpersonernas namn), å mina, min framlidne fader konung Frekvands och hela det berendiska folkets vägnar. Utan er hade Berendien i dag varit i klorna på den fruktansvärde Vicotnik. Fortsätt att vara så som ni är nu, dräp inte i onödan och var förstående och förlåtande så kommer ni att inom kort vara mycket stora hjältar, större hjältar än kanske någon varit tidigare. Jag önskar er all lycka i framtiden, vi kanske ses återigen. Ni skall veta att ni alltid är välkomna hit till mitt hov. Farväl!”

När hon lyfter handen och vinkar adjö till rollpersonerna kan dessa se ett stort kryssformat ärr i hennes handflata. Samma ärr som männen som de såg i Hynsolge hade, Vicotniks märke. Kanske har de återigen bara hjälpt Vicotnik en bit på vägen, vem vet?

SLP OCH VARELSER

UNDER ÄVENTYRETS gång stöter rollpersonerna ihop med ett antal mer eller mindre intressanta personer. Många av dem presenteras nedan medan andra, som har ansetts mindre viktiga, har fått ge vika. Det är mycket viktigt att du som SL gör ditt yttersta för att gestalta personernas agerande och deras personlighet. Detta höjer verklighetskänslan och inspirerar spelarna till bättre rollprestationer och äventyrets spelvärde höjs för samtliga deltagare, även dig själv. Den utrustning och de färdigheter som presenteras är ett urval av de viktigaste färdigheter som personen behärskar och hans eller hennes värdefullaste och mest användbara föremål. Därför är det rekommendabelt att du som SL lägger till det du anser vara lämpligt.



PARGAL

Pargal är lång, för att vara en skogsalv, och ganska smal och spensligt byggd. Han har långt, svallande snövitt hår som när det är utsläppt når honom ner till halva ryggen. Hans ögon är blå och har den för alver så karakteristiska kattpupillen. Tidigare under sin ungdom var han mycket skicklig med pil och båge, men då åren har gått har Pargal blivit en tankens och sinnets person som spenderar många timmar nere i sin lund med att filosofera och skåda i tjärnen. En annan sak som han uppskattar mycket är en god konversation. De kläder han bär är alltid mycket enkla och neutrala men eleganta då han har sytt dem själv och i det hantverket är han mycket skicklig. En av hans favoriter är en brun kåpa, den som han bär när han pratar med rollpersonerna. Pargal har ett antal söner och döttrar tillsammans med sin livskamrat Ilaine som han har levt tillsammans med i 3.247 år. Pargal är alltid mycket lugn och brusar aldrig upp mot någon annat än möjligtvis Vicotnik själv om han finge träffa honom öga mot öga. Han är en ypperligt skicklig animist och har själv till stora delar konstruerat sitt Trädslott.

Grundegenskaper

STY	10	SMI	17	KAR	18
STO	14	INT	22	KP	14
FYS	14	PSY	56	SB	0

Ålder: 4.271 år

Yrke: Magiker (animist)

Färdigheter: Långbåge 22, Överlevnad (skog) 35, Botanik 35, Zoologi 35, Drogkunskap 28, Animism 37 (alla besvärjelser till S FV–Skolvärde +1T20) De flesta väsentliga språk till minst B4.

KHARMAN

Kharman förekom flyktigt i del ett, *Helvetesfortet*. Han har börjat närma sig trettioårsåldern. Ursprungligen kommer han från Akrogal, men han fick tidigt kontakt med Achatoth, mannen som var befälhavare över Helvetesfortet, och blev dennes handgångne man. Den här gången har han tillsammans med några andra nidländska spioner följt med till Berendien för att där bevaka Vicotniks intressen. Kharman får direkt efter rollpersonernas ankomst stränga order om att inte visa sig ute, rollpersonerna skulle ju kunna känna igen honom. Som person är Kharman normalt ganska tillbakadragen men han är egentligen inte direkt folkskygg, snarare blyg. Han är ungefär en och sjuttio lång, ganska stark och mycket vig, har kortsnaggat, svart hår, lätt skäggstubb och bär turban. En av hans sämre sidor är att han har ett mycket dåligt ölsinne och dessutom blir otrevlig när han blir berusad. Kharman är ytterst plikttrogen och dör hellre än att avslöja sitt uppdrag eller sin uppdragsgivare. Observera att varken han eller någon annan av de nidländska spionerna vet att Merkato och Achatoth är samma person.



Grundegenskaper

STY	15	SMI	17	KAR	12
STO	10	INT	13	KP	12
FYS	13	PSY	11	SB	0

Ålder: 29 år

Yrke: Tjuv

Färdigheter: Dolk 19, Kastdolk 14, Kortsvärd 6, Liten sköld 7, Kortbåge 13, Rida 19, Finna dolda ting 14, Klättra 16, Gömma sig 12, Skugga 14, Smyga 15, Upptäcka fara 13, Tala berendiska B3 och hynsolgiska B4.

Utrustning: Dolk, kortsvärd, kortbåge, liten sköld, ridhäst (tillfälligt inackorderad på ett av stadens många hyrstall).

HARVAN RULHAN

För drygt femtio år sedan, någonstans i Akrogal, föddes Harvan Rulhan. Han växte upp där, men trivdes inte överdrivet utan begav sig från sitt hemland till Nidland tillsammans med Achatoth som han träffat under en resa. För femton år sedan flyttade han till Entika, för att bli Achatoths spion där. Samtidigt tog han arbete på stadens universitet som lärare i främmande kulturer med Akrogal som specialämne. Harvan är en ganska kort person som begåvats med en stor mage då en av hans stora passioner är mat. Han har kort, mörkt hår som nu börjar glesna längst uppe på hjässan. Även hans ansikte är runt och han ger ett mycket gemytligt helhetsintryck. Han är en trevlig man i största allmänhet och de flesta som känner honom tycker bra om honom. Ett av hans stora intressen är kvinnor och på grund av sin stora charm har han i vissa kretsar gjort sig känd som en riktig Don Juan, och under de år som han varit i Entika har han byggt upp en rätt stor bekantskapskrets. Han har inte någonstans i sitt hus någonting som pekar mot att han skulle vara spion. Han har varit mycket noga med att bränna alla order och liknande.



Grundegenskaper

STY	12	SMI	13	KAR	16
STO	9	INT	15	KP	10
FYS	11	PSY	13	SB	0

Ålder: 52 år

Yrke: Lärd man

Färdigheter: Kulturkännedom Generell 15, Kulturkännedom Akrogal 19, Läsa/skriva berendiska B4, hynsolgiska B3, nidländska B4, Första hjälpen 12, Dolk 12, Kroksabel 15, Köpslå 12, Muta 16, Övertala 16, Tala berendiska B5, hynsolgiska B3, nidländska B5, Skugga 12, Stadskännedom Entika 13.

Utrustning: Allt som finns tillgängligt i hans hus, det räcker väl?

PETLON OCH YTRIN

Dessa två män kommer båda ursprungligen ifrån Nidland där de i tidig ålder drogs in i den väldiga apparat som spionsystemet där är. De tränades under flera års tid mycket hårt tillsammans med jämnåriga. För en tid sedan valdes de, som första uppdrag, ut till att jobba tillsammans med Harvan i Entika.

Båda två är av medellängd och har mörkt, kortklippt hår. Ytrin har ett råttliknande, långsmalt ansikte och ganska stora framtänder medan Petlon har ett mer kompakt ansikte med en liten potatisnäsa i mitten av det. De är båda ganska slutna och pratar mest med varandra då de har levt tillsammans hela livet. Först som lekkamrater och nu som kolleger. De är båda skickliga på att göra trolleritrick (den sorts knep som inte omfattar 'riktig' magi), och när de känner sig uttråkade brukar de gå ut och ställa sig på stadens gator och torg och uppträda. De är nu, redan efter ett par månader, kända av en hel del av stadens befolkning.

Grundegenskaper

STY	13	SMI	14	KAR	12
STO	11	INT	12	KP	11
FYS	11	PSY	12	SB	0

Ålder: Petlon 25 år och Ytrin 24 år
Yrke: Tjuv och tjuv
Färdigheter: Låsdyrkning 15, Smyga 14, Klättra 14, Hoppa 12, Skugga 13, Bluff 13, Gyckelkonster 20, Dolk 15, Kastdolk 16.
Utrustning: En uppsättning dyrkar och nyckelämnen samt filar, 2 kastdolkar, dolk och samtliga rustningsdelar av läder.

HAGRAS RÅDGIVAREN

Hagras gestalt är lång och kraftig, vilket gör honom mycket respektingivande. Han har ett stort, kraftigt, svart helskägg och långt svart hår som han har uppsatt i en stångpiska. Hagras ansikte är brett och han har ett nästan lika brett leende. Åren har kommit ifatt honom och hans hud har börjat rynkas. Det är speciellt märkbart i ansiktet där pannan har fått djupa veck. Han har bruna, pigga ögon som ständigt iakttar sin omgivning och lägger märke till det mesta.

Till sättet är Hagras en mycket lugn och eftertänksam man. När man väl fått igång en diskussion med honom är han dock näst intill provocerande med vissa av sina frågor och påståenden. Han är mycket säker på sig själv och vad han pratar om. Han är också en inbiten schackfantast och tar varje tillfälle till ett bra parti som dyker upp. Det har kommit som en påföljd av de 20 åren som rådgivare och hovmagiker till kungen då konungen själv är mycket intresserad av spelet i fråga. Han tycker att kungen gjorde fel när han försköt sin dotter och det är delvis därför han vill att rollpersonerna skall hämta henne från Hynsolge.



Grundegenskaper för Hagras Rådgivaren

STY	12	SMI	10	KAR	13
STO	16	INT	16	KP	14
FYS	12	PSY	16	SB	0

Ålder: 59 år
Yrke: Magiker (mentalist/elementarmagiker)
Färdigheter: Administration/juridik 18, Historia 17, Geografi 16, Botanik 12, Astrologi 16, Drogkunskap 13, Första hjälpen 15, Läkekonst 12, Läsa/skriva forntunga B5, berendiska B5, hynsolgiska B4, Schack och brädspel 16, Mentalism 16, Elementarmagi 12.
Utrustning: Går klädd i en dyrbar, karmosinröd kåpa med guld- och silverbrokader. I övrigt; se beskrivningen av hans stuga.



Besvärjelser: Alla allmänna besvärjelser utom föremålsbesvärjelser: S16; Alla elementarmagiska besvärjelser med skolvärde 12 eller lägre: S14; alla mentalismbesvärjelser med skolvärde 16 eller lägre: S15
Magiska föremål: Stav med SIGILL E4, NEDKALLA ÅSKVIGG E4, PERMANENS E8, NEXUS E2

ARGWIN

Argwin är en bjässe till karl och har ett rött, yvigt helskägg som når honom långt ner på magen. Håret är även det ganska långt och yvigt och när det hänger utsläppt når det honom ett par centimeter nedanför axlarna. Hans näsa är av den stora 'potatis'-typen och lite lätt missfärgad efter många års rikligt konsumerande av mjöd och andra berusningsdrycker. Mat och dryck är två av hans största passioner. Han är en mycket snäll och vänlig man som älskar att skämta och när han gör det gör han det med en dånande röst. Han är uppväxt i Hynsolge och har i yngre dagar varit ute och rest runt i världen och bland annat varit på legouppdrag i Zorakin och Trakorien.

Precis som alla andra hynsolger har han mycket lätt för att tända till om han själv eller någon i hans närhet (som han är vän med) provoceras. Han är en mycket god vän och han viker aldrig från en kamrat sida eller lämnar honom i sticket. Nuförtiden deltar han i kampen mot Vicotnik på Nya Arméns sida (ja, han blev anställd igen bara några veckor efter rollpersonernas avresa i *Helvetesfortet*). När han inte slåss för brödfödan arbetar han som kringresande smed och tar anställning på olika platser. Hans favoritfärg är rött och han går alltid klädd i kläder i starka, skinande röda färger. Hans senaste förvärv är en hatt av 'pirattyp' som han tog av "något slödder på en hamnbar".

Grundegenskaper

STY	16	SMI	12	KAR	10
STO	17	INT	11	KP	16
FYS	15	PSY	12	SB	+1T4

Ålder: 37 år

Yrke: Krigare

Färdigheter: Områdeskännedom Hynsolge 14, Första hjälpen 13, Slagsvärd 16, Medelstor sköld 14, Dolk 12, Finna Dolda Ting 13, Upptäcka fara 7, Hoppa 13, Ilmarsch 14, Rida 17, L/S hynsolgiska B1.

Utrustning: Slagsvärd, dolk, medelstor järnbeslagen sköld, kort ringbrynja, benskenor av nitläder, kläder i glada röda färger.



RIORIK

Riorik är något över medellängd och ganska kraftigt byggd med bred tjurnacke. Han har svart, lite lätt vågigt hår som hänger långt ner på ryggen i en hästsvans. Båda sidorna av huvudet är rakade och han har där låtit tatuera in sitt bomärke, en cirkel övertäckt av ett kryss. Han har en stor höknäsa och under den en bred mun i ett svart, glest helskägg. Han kommer ursprungligen från Berendien, men tvingades fly tillsammans med Melindor när hennes far försköt henne. Till vardags bär han helt vanliga hynsolgiska kläder, men när det hettar till och närmar sig stridigheter drar han på sig sin fars gamla ringbrynja och tunnhjälm.

Trots att Riorik bara är en vanlig bondpojke älskar han att bära armringar och liknande. I öronen hänger ett flertal guldringar i olika storlekar och former; minnen från hans tid till sjöss. Till sättet är han vänlig men lätt påträngande och burdus och han ganska kort stubin. Däremot är han ytterst tålmodig och försiktig när han är ute på aktioner med motståndsgruppen, vilken han för tillfället för befäl över. Riorik är mycket angelägen om att få ut Melindor, då han älskar henne över allt annat och anser att hon är Hynsolges enda hopp.

Grundegenskaper

STY	16	SMI	14	KAR	12
STO	11	INT	12	KP	14
FYS	16	PSY	10	SB	0

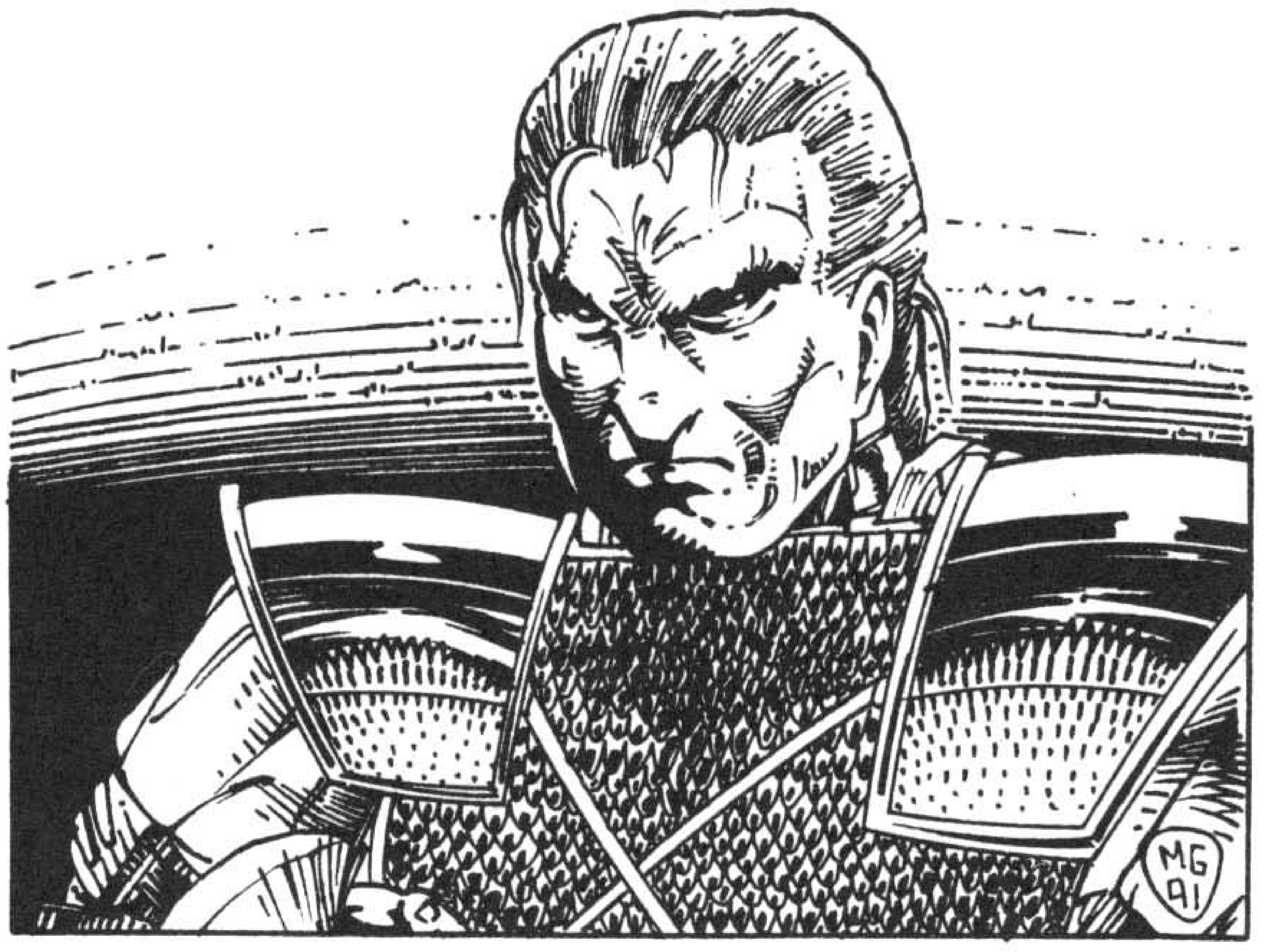
Ålder: 37 år; **Yrke:** Krigare



Färdigheter: Slagsvärd 17, Medelstor sköld 17, Dolk 14, Lätt armborst 15, Hoppa 14, Klättra 13, Gömma sig 14, Lyssna 12, Överlevnad 12, Rida 13.

Utrustning: Lång ringbrynja, tunnhjälm, det mästersmidda slagsvärdet Gråklinga (BV15, skada 1T10+3), medelstor sköld, dolk, lätt armborst (15 skäktor).

RUGGTASH



Som ledare för en av Erebs största legostyrkor bestående enbart av orcher måste man vara stark, och det är Ruggtash. Han är något under en och nittio lång och mycket bred över axlarna. Man kan se hans svällande muskler avteckna sig under de läderremmar som håller fast hans arm- och benskenor. Ruggtash är inte bara stor och stark, utan han är också en intelligent och erfaren ledare som är mycket duktig på att föra sina ovanligt disciplinerade orchtrupper. När motgångarna kommer, och de måste inte vara stora, blir Ruggtash på ett fruktansvärt dåligt humör och skriker efter alla i sin närhet. Hans hår är svart och hänger stripigt i en slarvig fläta. Han har helt röda ögon vilka ligger djupt i sina hålor och de får honom att se mycket fruktansvärd ut. Hans favoritvapen är kroksabeln och han lämnar den aldrig ifrån sig. Hans och hans mannars vapen är en röd kroksabel som höjs av en röd hand mot en svart bakgrund.

Grundegenskaper

STY	21	SMI	13	KAR	8
STO	14	INT	12	KP	15
FYS	16	PSY	10	SB	+1T4

Ålder: 29 år

Yrke: Krigare

Färdigheter: Värdera (generell) 10, Kroksabel 19, Medelstor sköld 19, Armborst 17, Hoppa 14, Klättra 16, Taktik 15, Upptäcka fara 12, Ilmarsch 17, Överlevnad (berg) 15, Rida ulv 19.

Utrustning: Kroksabel, tungt armborst, koger, 15 skäktor, arm- och benskenor i metall, romersk hjälm, fjällpansar-harnesk.

ECHOTUN

Det här är den man som för tillfället för befälet över staden Fervidun och dess omnejd. Oftast befinner han sig i slottet och tänker ut något djävulskt experiment. Han är udda på det sättet att han är den ende av disciplarna som är bekant med både vapenbruk och magi, han är en så kallad krigarmagiker. Han är inte särskilt skicklig på att bruka magi (han är lägst rankad av alla disciplarna), men han har ett gott taktiskt sinne och är mycket skicklig med svärdet vilket har gjort honom mycket framgångsrik och till ledare för mörkerriddarna, de bästa krigarna i Vicotniks arméer.

Han är omkring två meter lång och saknar helt hårväxt på huvudet. Han har gula, illa skötta tänder som ger honom en fruktansvärd andedräkt. Han är fullständigt skoningslös i strid och lämnar nästan aldrig nåd; de sällsynta gånger han gör det är det bara för att föra den arme kraken med sig hem och där låta honom känna smärta bortom all förståelse i tortyrkammaren. När han går i strid klär han sig i sin svarta, förtrollade helrustning av brons. Den är försedd med spikar på axlarna och i samtliga leder finns någon demonisk symbol eller figur avbildad. Hjälmen föreställer ett rikligt utsirat demoniskt ansikte med stora bockhorn. Han rider på sin älskade svarta enhörning Atachan.

Grundegenskaper

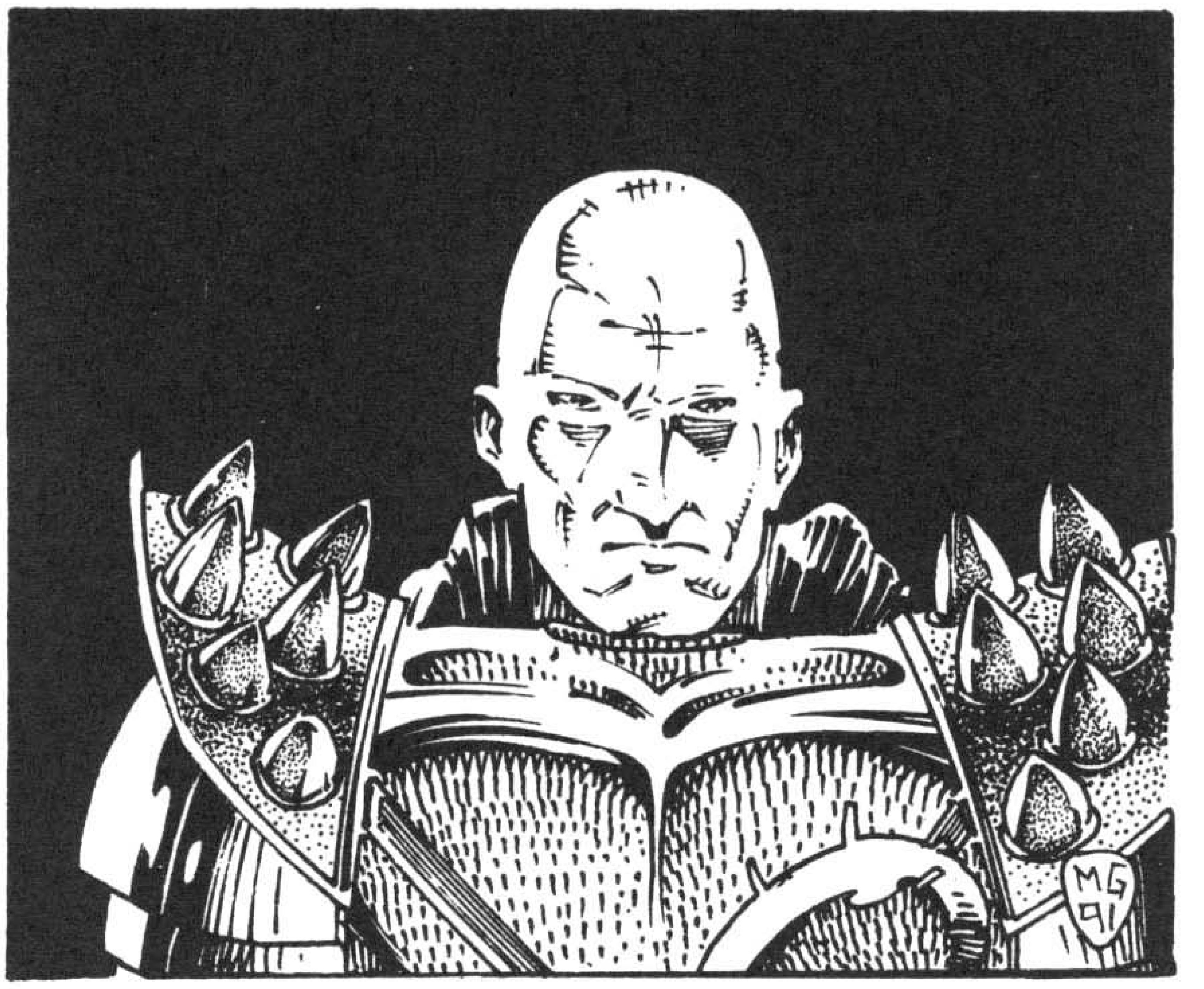
STY	17	SMI	12	KAR	9
STO	17	INT	15	KP	16
FYS	15	PSY	17	SB	+1T4

Ålder: 48 år

Yrke: Magiker (mörkermagiker; se Ereb Altor-boxen för närmare detaljer)

Färdigheter: Läsa/skriva nidländska B5, forntunga B5, Stridsklubba 24, Medelstor sköld 22, Rida 24, Mörkermagi 15, Demonologi 15, Nekromanti 13.

Besvärjelser: Samtliga tillgängliga (Mörkermagi S10+1T8, Nekromanti S8+1T8, Demonologi S8+1T10).



Utrustning: Svart helrustning av brons (SKYDD E3, PERMANENS och NEXUS), stridsklubba (FÖRTROLLA VAPEN E2, LADDNING E4, PERMANENS och NEXUS), medelstor sköld. Stridsklubban fungerar som magisk kana, vilket gör att hanbara behöver rikta stridsklubban mot målet för att lägga en besvärjelse.

ATACHAN

Atachan är en svart enhörning (för närmare information se *Drakar och Demoner Monster*, bok III, s. 32). Han ser ut precis som en vanlig enhörning, men är svart och har gyllene horn och hovar. Han träffade för ungefär tjugo år sedan Echotun och de två har hållit ihop sedan dess. I strid bär han ett tungt pansar av svart metall.

Grundegenskaper

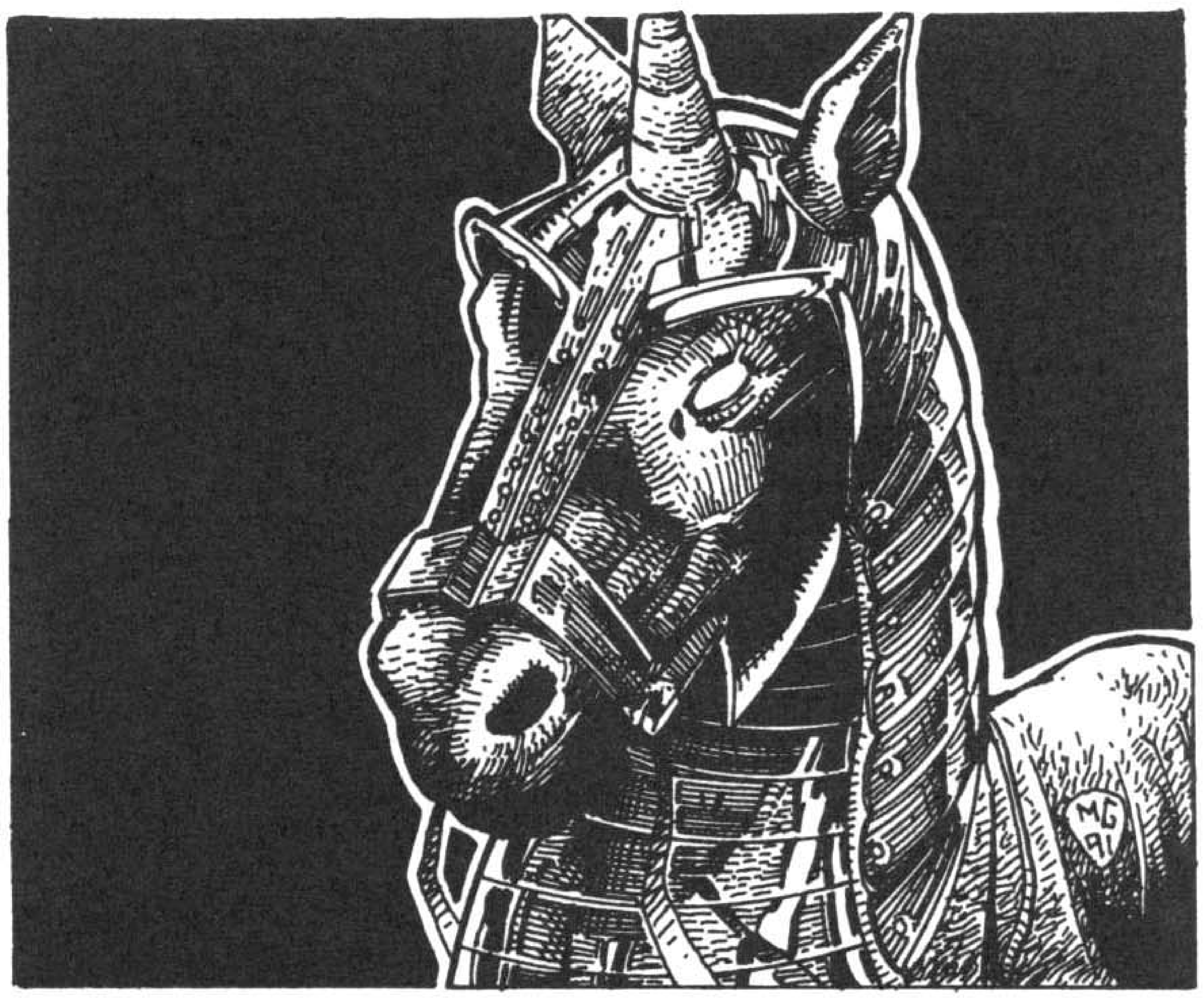
STY	52	SMI	22	KP	24
STO	28	INT	12	SB	+2T6
FYS	20	PSY	8		

Ålder: Okänd

Färdigheter: Stånga 14, Hovar 18, Bett 13, Gömma sig 14, Upptäcka fara 25, Hoppa 15, Smyga 14.

Utrustning: Pansar.

Övrigt: Atachan har en förflyttning på 26 rutor/SR på land. Han kan göra 2 stångningar (1T6), 4 hovar (1T6) eller två bett (1T4, halv SB) per SR när han attackerar.



QULLOG

När Echotun anlände till Fervidun framkallade han Qullog från Infernos åttonde krets, Kaos. Han fängslades i ett stort pentagram nere i katakomberna med avsikten att användas som väktare av de fångar som eventuellt skulle komma att hamna där nere. Quollog är en drygt 210 centimeter lång humanoidliknande varelse, vars kropp är täckt av fjäll som skimrar djupt mörkrött. Huvudet påminner om en ödlas och mitt i pannan sitter ett kraftigt rakt horn som ser ut att vara smitt i stål. I stället för händer har Qullog stora krabbklor vilka han med glädje och ofta stor framgång använder i strid. Han har även en ganska lång svans som är försedd med en spikklubba. Till sinnet är Qullog vanligtvis en relativt trevlig men blodtörstig demon. Nu har han emellertid blivit galen då han inte kan lämna pentagrammet på grund av Echotuns besvärielser och han anfaller allt som



kommer i hans närhet. I Kaos var Qullog högt uppsatt vid furst Dilvish hov och att hans färd till människornas plan har inneburit att han förlöjligats och förlorat sin position vid hovet gör honom inte gladare.

Grundegenskaper

STY	25	SMI	24	KAR	1
STO	21	INT	15	KP	22
FYS	23	PSY	17	SB	+1T6

Ålder: Hyfsat gammal

Färdigheter: 2 Klor (1T8) 10, 1 Svanssnärt 10 (1T8+1), 1 Bett 9 (1T8, halv SB), 1 Stångning 9 (1T8), 1 Spark 8 (1T6), 1 Eldkvast (2T10) 10, Smyga 10, Gömma sig 12, Upptäcka fara 16, Skräckslå 3/0.

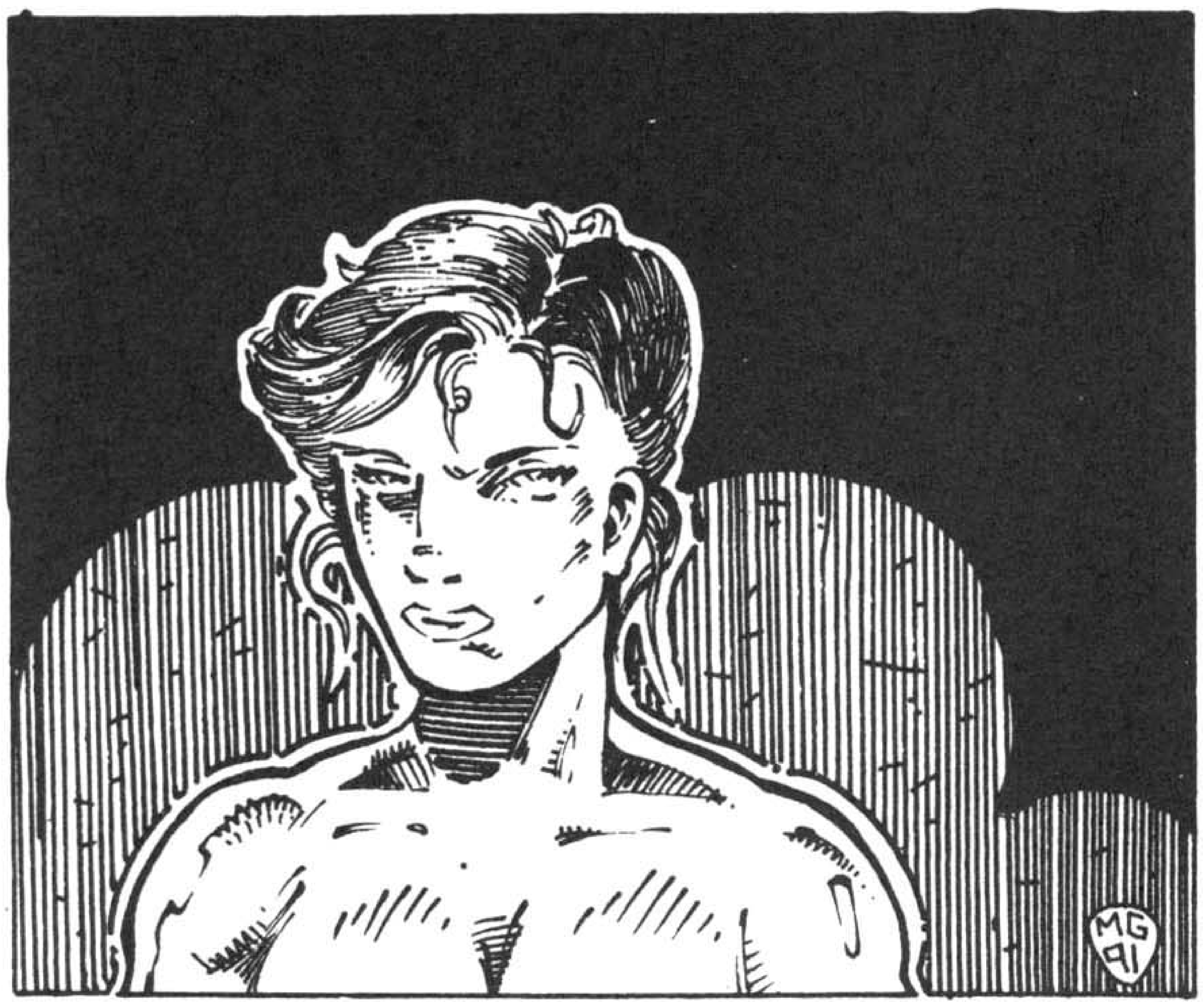
Utrustning: Ingenting alls.

Övrigt: Naturligt pansar (abs 9). Han kan spruta eld upp till 8 gånger per dygn och dessutom är han otroligt snabb vilket ger honom två attacker/SR.

MELINDOR

I sina tidiga ungdomsdagar förälskade sig Melindor i Riorik, en man av folket som dessutom var sex år äldre än hon själv. Hennes far tyckte inte om det och när Melindor gick så långt att hon till och med flyttade hem till Riorik på hans och familjens bondgård försköt han henne. Melindor och Riorik valde då att flytta från Berendien, och de valde att flytta till Hynsolge, precis innan inbördeskriget bröt ut. När det tog fart blev de båda i högsta grad aktiva inom den Nya Armén och kämpade mot adeln. När Vicotnik kom var inte Melindor sen att omorganisera sina trupper för att göra effektivt motstånd mot de nidländska arméerna. Melindor är av medellängd, har brunt, lockigt hår som hon normalt har uppsatt i en knut på huvudet och ser ganska bra ut i största allmänhet. Hon har nötbruna ögon och slät, fin hy.

Till sättet är Melindor mycket självsäker och litar på sig själv mer än någon annan. Hon är dock inte arrogant



och överlägsen utan försöker alltid att vara vänlig och trevlig, vilket hon brukar lyckas väl med. Hon är en mycket skicklig bågskytt, och också en god svärdskämpe. Hon är vidare mycket skicklig på truppföring och taktik. Ett av hennes stora nöjen vid sidan av att kämpa mot Vicotnik är att spela flöjt, och hon är en jämförelsevis duktig flöjtist. Det är inte säkert att Melindor är helt pigg på att återvända hem till Berendien, men om rollpersonerna envisas och förklarar situationen inser hon att Ereb står lamslaget om Berendien faller och då Hynsolge redan är på fallrepet anser hon det inte mer än rätt att hon följer rollpersonerna tillbaka till Berendien för att kunna göra mer nytta där.

Grundegenskaper

STY	13	SMI	15	KAR	15
STO	10	INT	13	KP	11
FYS	12	PSY	12	SB	0

Ålder: 31 år
Yrke: Bard
Färdigheter: Läsa/skriva berendiska B3, Tala hynsolgiska B4, Sömnad B3, Första hjälpen 14, Långbåge 18, Bredsvärd 15, Liten sköld 14, Taktik 18, Överklasstil 16, Spela flöjt B3, Rida 16, Överlevnad (skog) 16.
Utrustning: Ingenting överhuvudtaget när rollpersonerna träffar henne.

MERKATO/ACHATOTH

Achatoth stötte rollpersonerna ihop med redan under förra äventyret. Han tjänstgjorde vid den tiden som befälhavare vid den fruktansvärda anläggningen Helvetesfortet. Helvetesfortet sprängdes som du säkert minns i slutet av förra äventyret, och rollpersonerna trodde sig vara de enda överlevande, men Achatoth lyckades också rädda sig undan döden. Vid tiden för det här äventyret har han bytt plats med konung Frekvands av Berendien rådgivare Merkato, för att inlöeda offensiven mot Berendien inifrån. Hans uppgift är att se till att konungen går med på Vicotniks förslag att hans arméer skall få fri lejd genom landets norra delar mot att en ständig fred hålls länderna emellan. Achatoth har under många år studerat mörkermagins mysterier och nått så stor insikt att han nu har nått platsen som femte discipel. Hans magistudier har även inbegripit kunskaper inom mentalismen och nekromantin.

Han har ett stort svart skägg som helt döljer hans mun och svarta stirrande ögon. Hjässan är skallig och uppe på den har han låtit tatuera in ett flertal symboler i rött och svart. Han brukar dölja den med att ha huvan på sin mantel uppdragen. Som Merkato har han ett helt annat utseende. Han saknar helt skägg och har endast en liten mustasch. Håret är mörkbrunt och klippt i en axellång rak frisyr. Det utseendet är framkallat med hjälp av en halsring i guld som han fått som gåva av självaste Vicotnik. Till sättet är han en mycket lugn och stillsam person som aldrig låter sig uppröras av något annat än sina underordnades oduglighet. Han bär oftast berendiska kläder, då han vill undvika att kopplas ihop med österländerna. Hans käraste ägodel är en två meter lång magistav av människoben. Staven kröns av kraniet från en människa med endast ett stort öga i vilket en stor svart ädelsten är fäst.

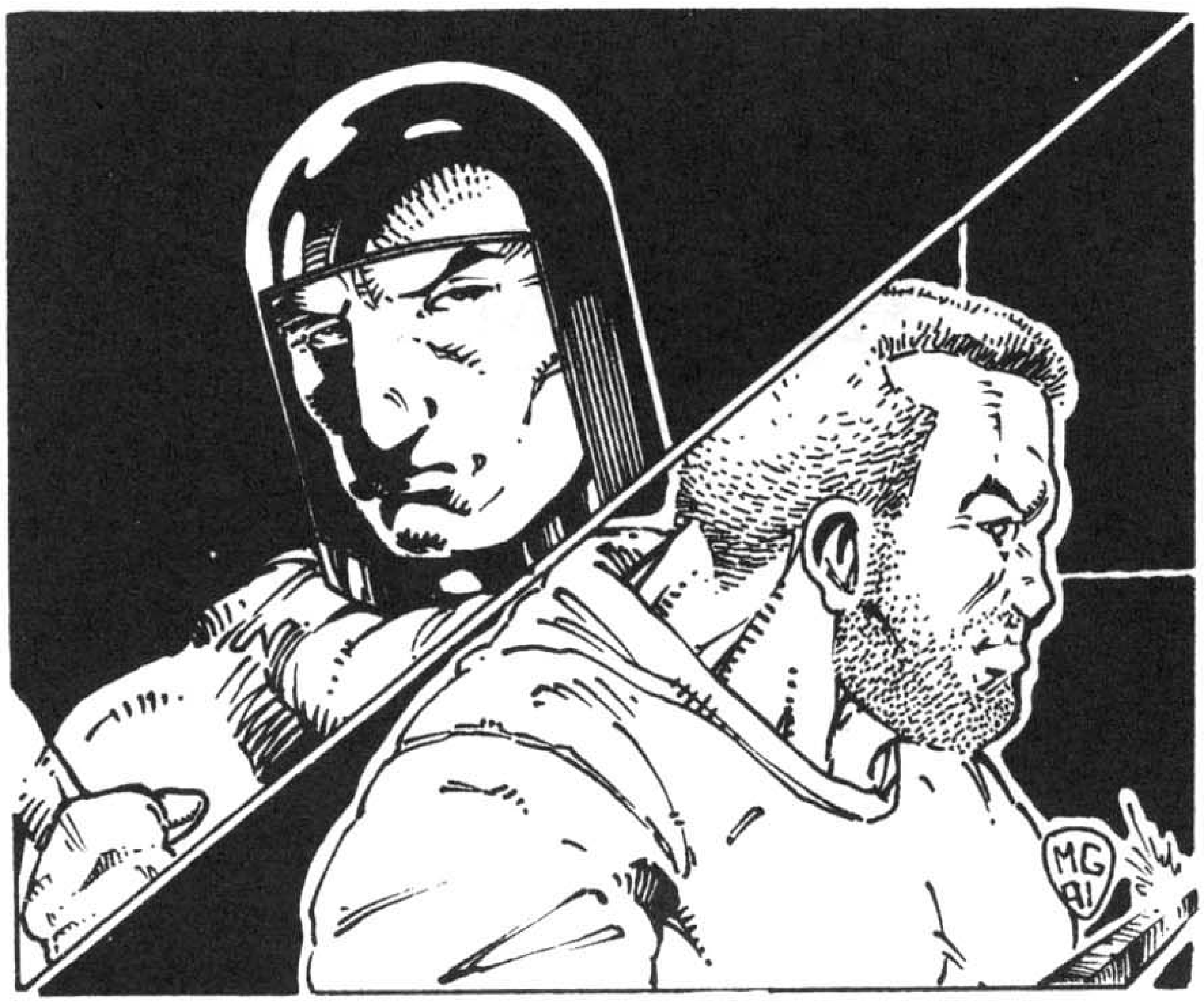
Grundegenskaper

STY	10	SMI	12	KAR	14
STO	12	INT	17	KP	11
FYS	9	PSY	25	SB	0

Ålder: 54 år
Yrke: Magiker (mörkermagiker; se Ereb Altor-boxen för närmare detaljer)
Färdigheter: Läsa/skriva nidländska B5, forntunga B5, Tala berendiska B5, Stav 16, Administration/juridik 17, Mörkermagi 19, Nekromanti 18, Mentalism 16.
Besvärjelser: Samtliga tillgängliga (Mörkermagi S 1T6+14, Nekromanti S 1T10+5, Mentalism S 1T6+7, Allmänna S 1T10+5).



Utrustning: Formelsamling, stav försedd med SKYDD E5, LADDNING E5, PERMANENS och NEXUS. Staven kan teleporteras till Achatoths hand om den finns inom ett avstånd mindre än 100 meter.



RÖVARE/STADSVAKTER I ENTIKA

Rövarna är utpräglade busar och stadsvakterna är snälla, till stor del. Det enda de har gemensamt är sina grundegenskaper och färdigheter. Stadsvakterna bär Entikas vapen, en stad med gyllene tak i en grön dal, i form av tygmärken som är fastsydda på deras uniformer.

Grundegenskaper

STY	12	SMI	11	KAR	10
STO	12	INT	10	KP	12
FYS	12	PSY	11	SB	0

Ålder: Varierar
Yrke: Krigare
Färdigheter: Handvapen 11, Avståndsvapen 10, Hoppa 10, Klättra 10, Finna Dolda ting 9, Lyssna 8.
Utrustning: Handvapen, stadsvakten har antingen spjut eller bredsvärd, rustning av nitläder, öppen hjälm, avståndsvapen, 20 pilar i koger.

MOTSTÅNDSMÄN I HYNSOLGE

Detta är folkets glada kämpar. De är alla sorters folk, kvinnor och män, unga och gamla. Men de är alla speciella på det sättet att de hittills lyckats klara sig undan Vicotnik.

Grundegenskaper

STY	12	SMI	12	KAR	11
STO	11	INT	11	KP	12
FYS	12	PSY	12	SB	0

Ålder: Varierar
Yrke: Varierar (oftast Utbygdsjägare eller Krigare)
Färdigheter: Hoppa 12, Klättra 12, Smyga 10, Gömma sig 10, Handvapen 10, Avståndsvapen eller sköld 10, Upptäcka fara 8.
Utrustning: Varierar; de vapen de har färdighet på.

VICOTNIKS FRUKTANSVÄRDA ARMÉER

Nedan ges grundegenskaper, färdighetsvärden och beskrivningar av de olika element som ingår i Vicotniks arméer och som rollpersonerna stöter på under det här äventyret. Deras övriga förmågor beskrivs i del tre av *Den nidländska reningen.*

NIDLÄNDSK SOLDAT

STY	12	SMI	11	KAR	9
STO	12	INT	11	KP	12
FYS	11	PSY	11	SB	0

Ålder: Varierar
Yrke: Krigare
Färdigheter: Spjut 10, Kroksabel 8, Medelstor sköld 10, Rida 10, Upptäcka fara 8, Kortbåge 8, Finna dolda ting 8.
Utrustning: Nitläder, konisk hjälm, spjut, kroksabel, kortbåge, koger med 25 pilar.

NIDLÄNDSK OFFICERARE

STY	14	SMI	12	KAR	9
STO	13	INT	11	KP	13
FYS	12	PSY	11	SB	0

Ålder: Varierar
Yrke: Krigare
Färdigheter: Spjut 17, Kroksabel 16, Medelstor sköld 17, Kortbåge 16, Rida 17, Upptäcka fara 13, Finna dolda ting 14.
Utrustning: Ringbrynja, konisk hjälm, spjut, kroksabel, kortbåge, koger med 25 pilar.
Övrigt: Det finns en officer per tio soldater. De nidländska officerarna bär Nidlands vapen, en bepansrad näve som håller tre åskviggar mot svart bakgrund.

ORCHISK SOLDAT

STY	15	SMI	11	KAR	7
STO	12	INT	9	KP	12
FYS	12	PSY	11	SB	0

Ålder: Varierar
Yrke: Krigare
Färdigheter: Kroksabel 12, Medelstor sköld 12, Kortbåge 10, Rida ulv 10, Finna dolda ting 10, Hoppa 10, Klättra 10.
Utrustning: Nitläder, öppen hjälm, kroksabel, kortbåge, koger med 25 pilar.

Orchisk officerare

STY	18	SMI	11	KAR	7
STO	14	INT	9	KP	14
FYS	13	PSY	11	SB	0

Ålder: Varierar
Yrke: Krigare
Färdigheter: Kroksabel 16, Medelstor 16, Kortbåge 15, Rida ulv 16, Finna Dolda Ting 12, Hoppa 12, Klättra 12.
Övrigt: Det finns en officer per tio soldater.

Mörkerriddare

Mörkerriddarna är de bästa krigarna i Vicotniks arméer. De är alltid klädda i helrustningar av svart metall och slåss med vapen av svart stål. De rider på gigantiska kolsvarta hästar med hovar av skinande stål och ger ingen pardon vart de än kommer. Mörkerriddarna ingår aldrig i några arméförband utan rekvireras av enskilda befälhavare för att finnas på plats när det skall levereras batalj. Echotun är deras överherre.

Grundegenskaper

STY	17	SMI	12	KAR	7
STO	17	INT	10	KP	16
FYS	15	PSY	11	SB	+1T4

Ålder: Varierar
Yrke: Riddare (mörkerriddare)
Färdigheter: Handvapen 18, Medelstor sköld 18, Rida 18, Upptäcka fara 15, Finna dolda ting 16.
Utrustning: Helrustning av svart metall med hemska dekorationer, handvapen smitt i svart stål, ridhäst, stor, svart och farlig med hovar av stål.

DE ODÖDA I FERVIDUNS KATAKOMBER

Skelett

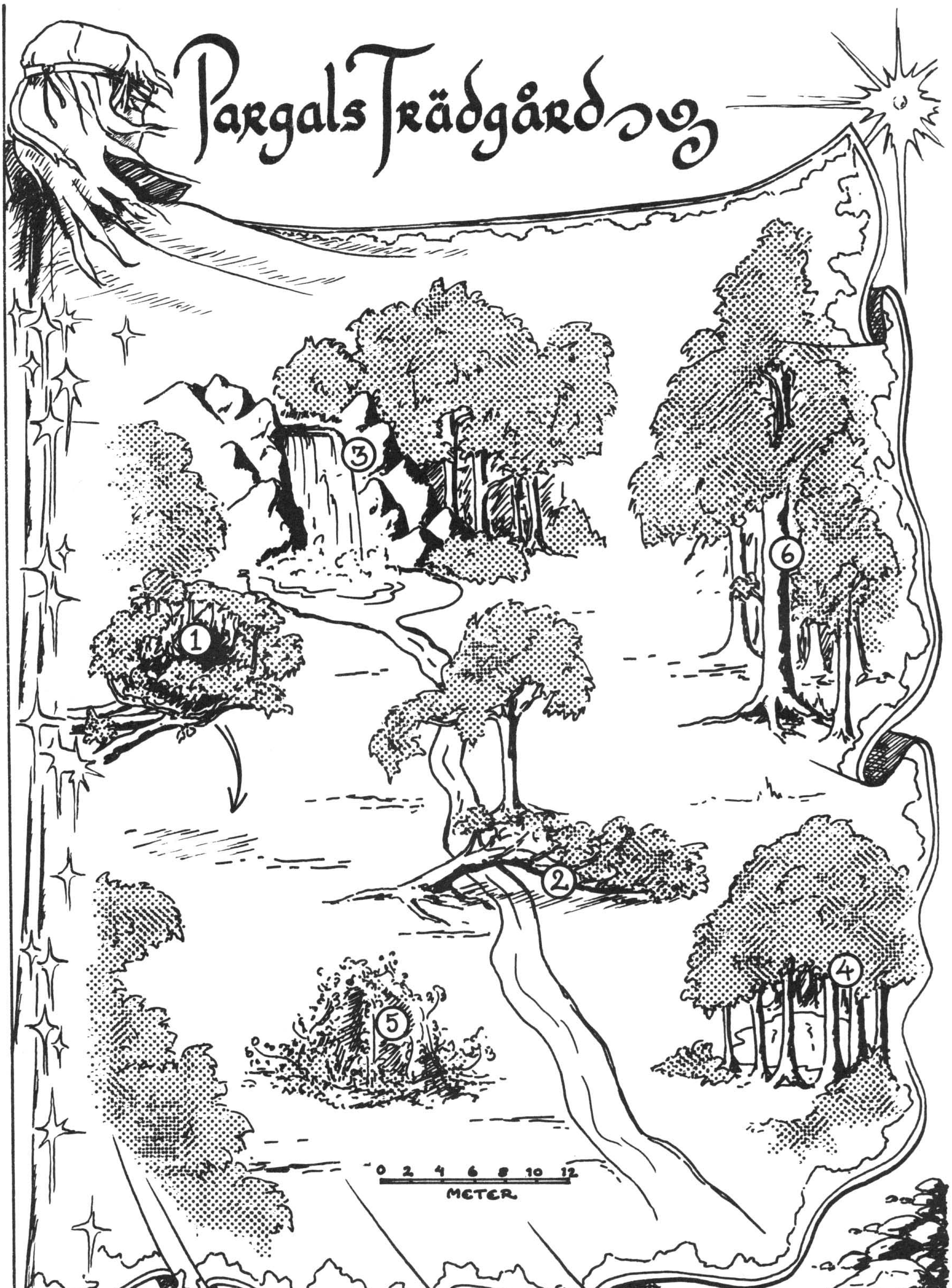
STY	12	SMI	6	KP	10
STO	10	INT	2	SB	0
FYS	0	PSY	2		

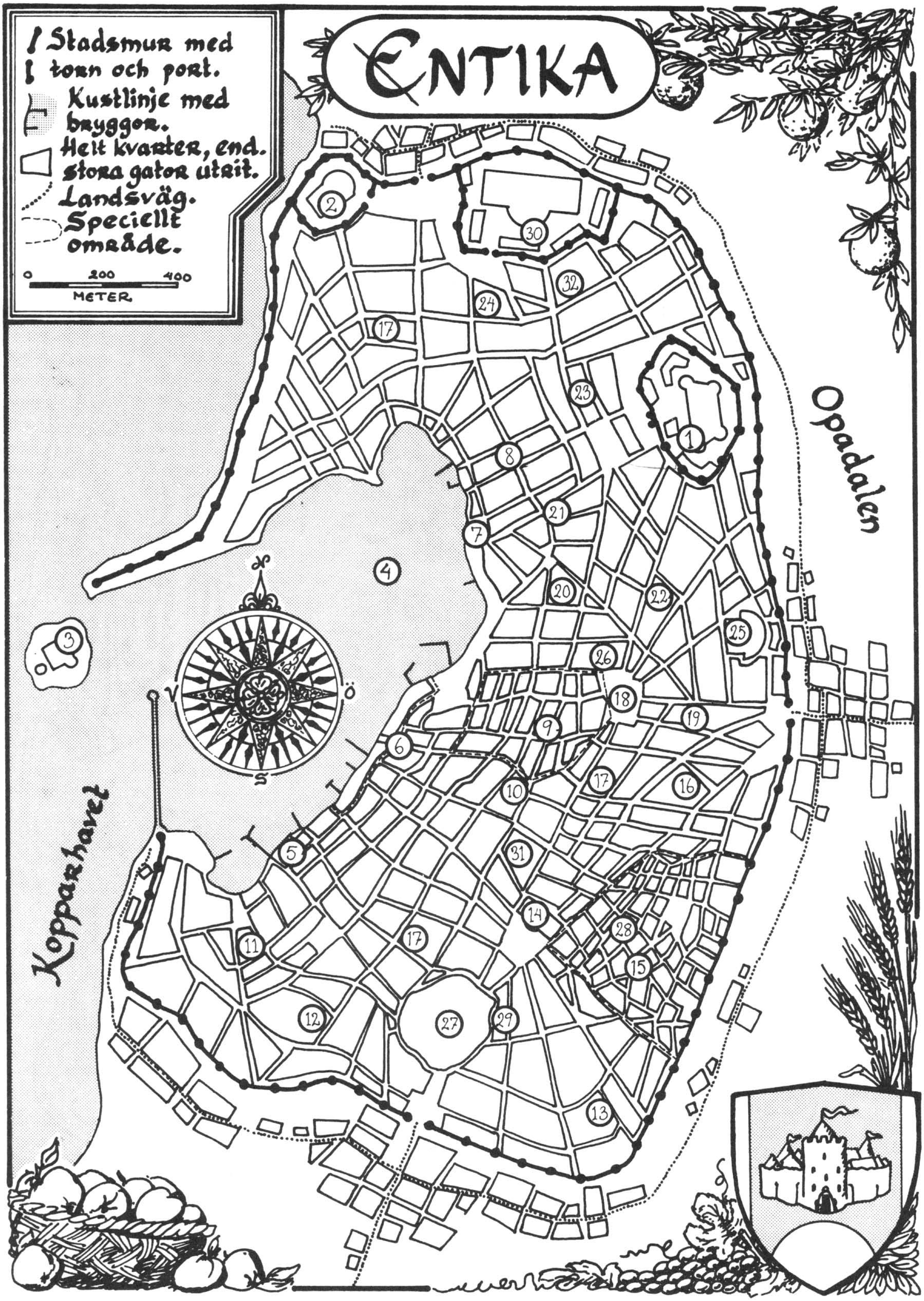
Färdigheter: Hoppa 6, Klättra 5, Slagsmål 7, Smyga 19, 50% chans till Lätt handvapen 7.
Utrustning: Det handvapen skelettet har färdighet på.

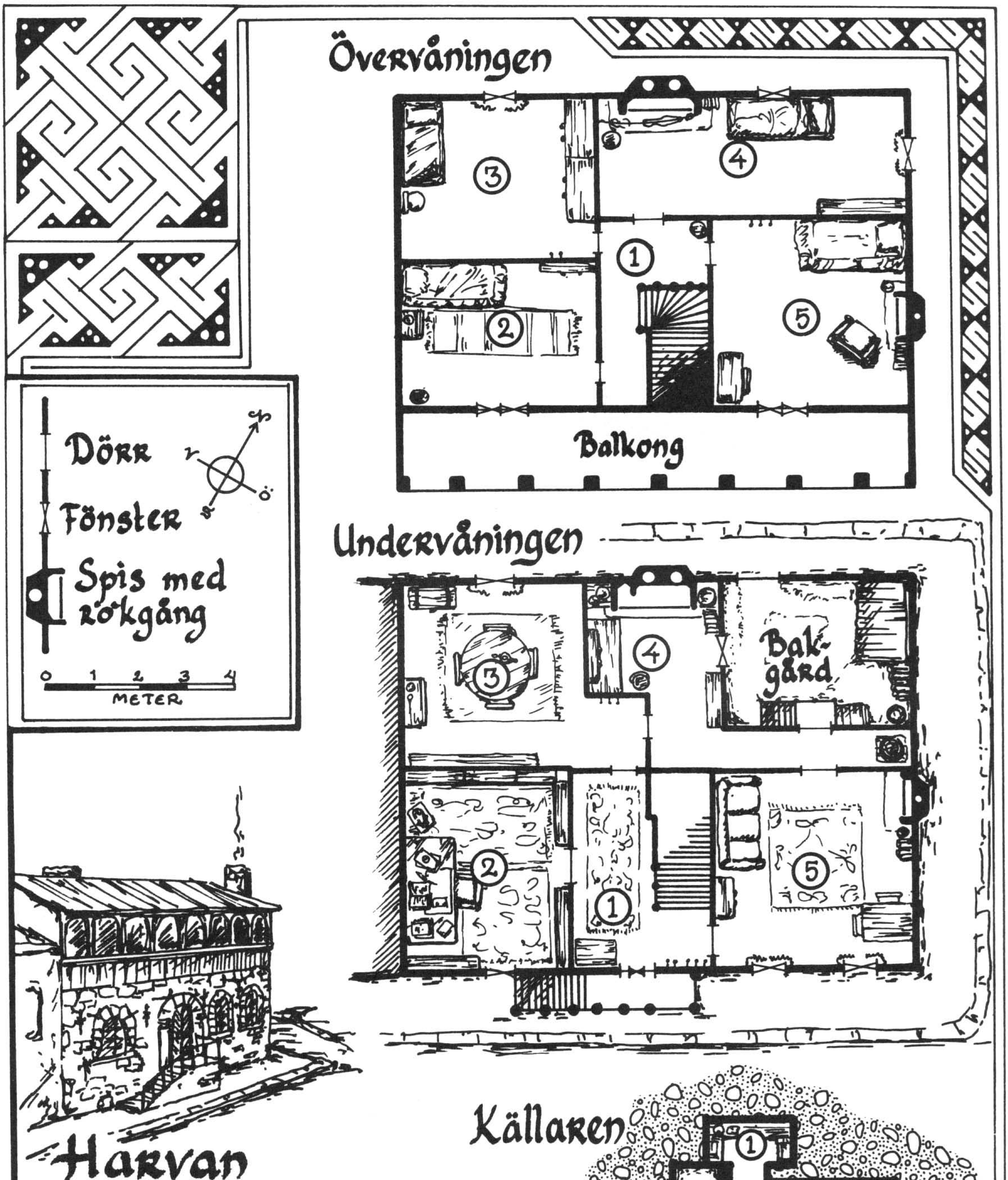
Zombie

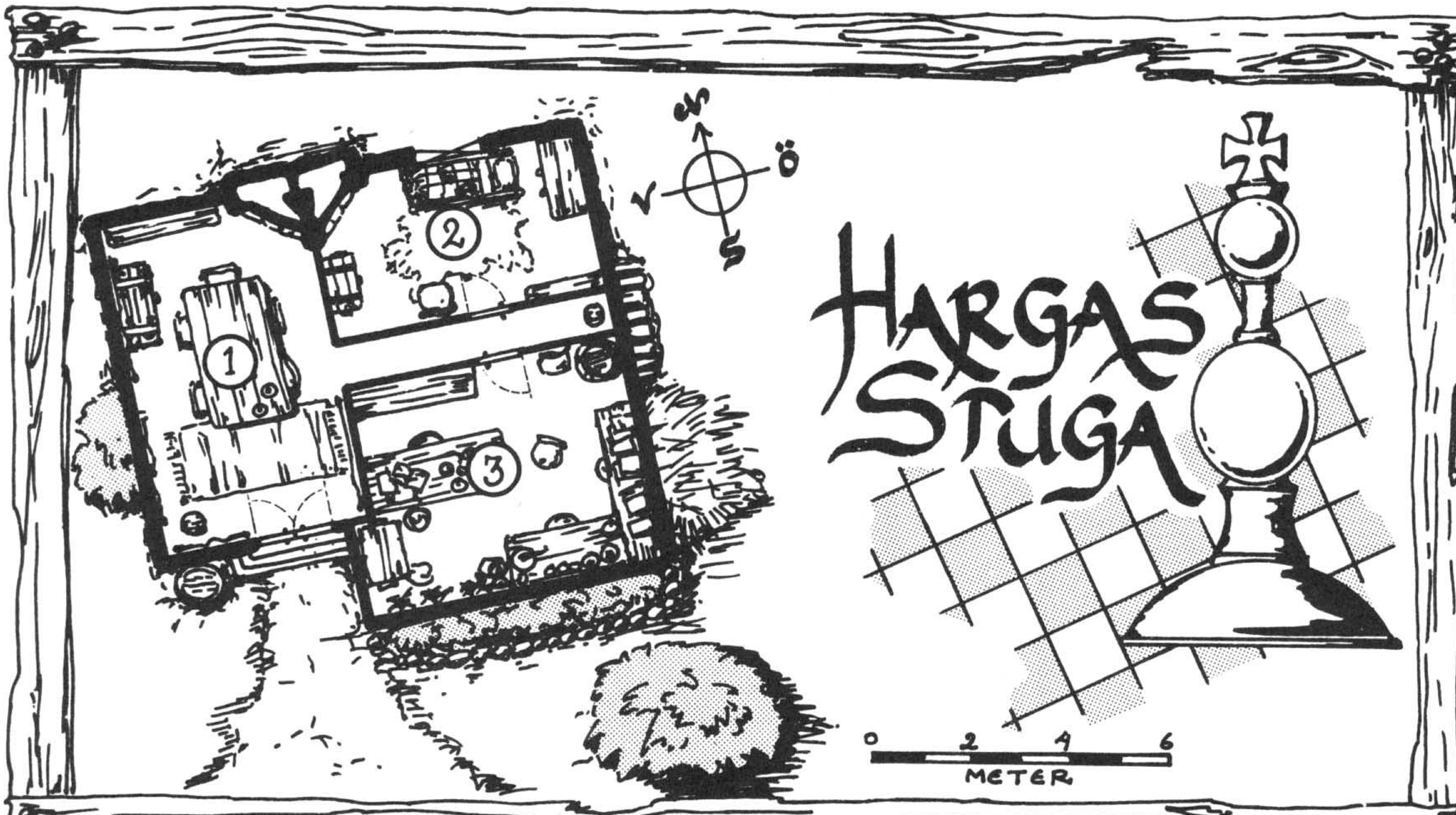
STY	20	SMI	4	KP	10
STO	10	INT	2	SB	0
FYS	0	PSY	2		

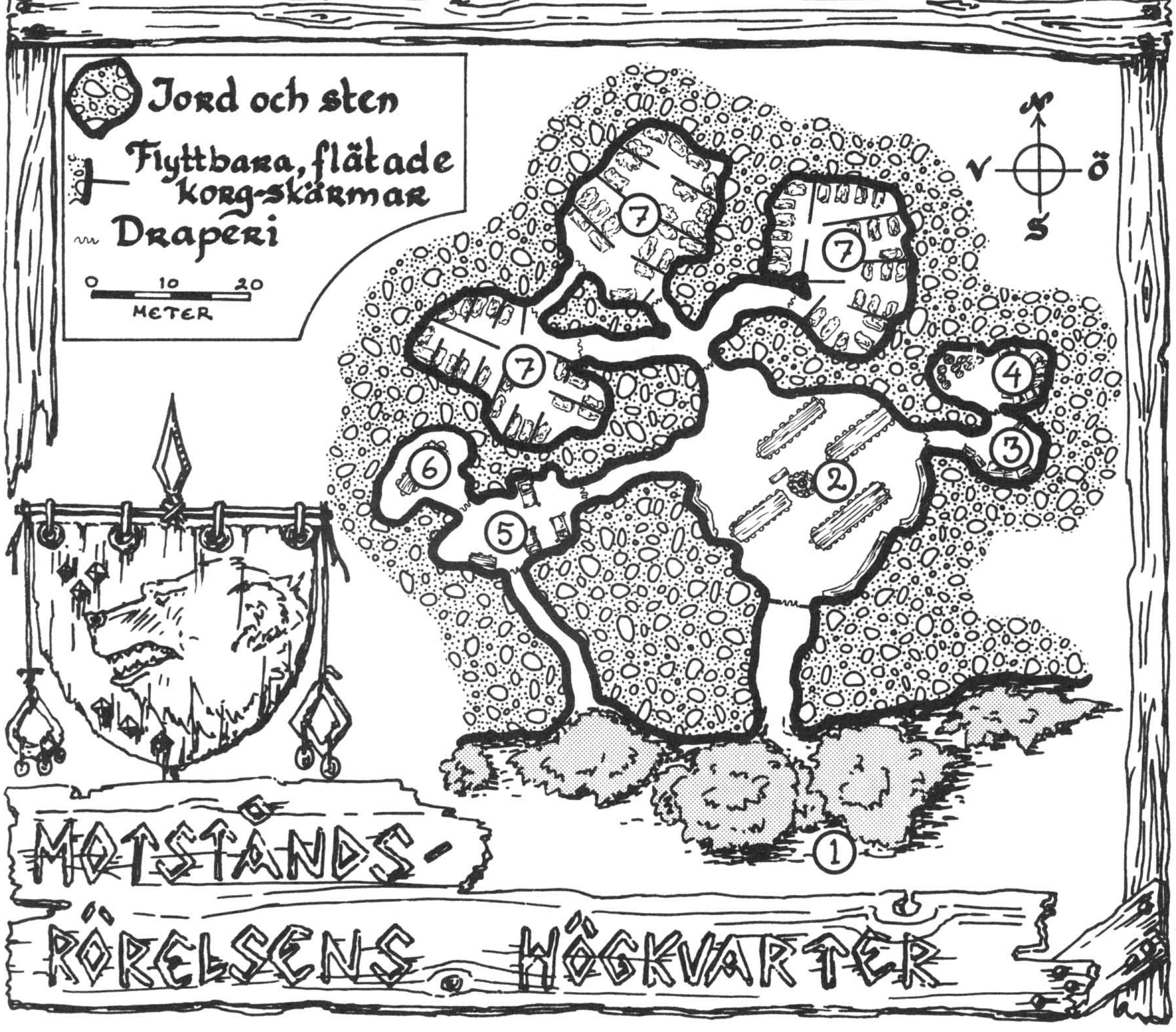
Färdigheter: Lätt handvapen 5, Slagsmål 4, Smyga 19.
Utrustning: Det handvapen zombien har färdighet på.

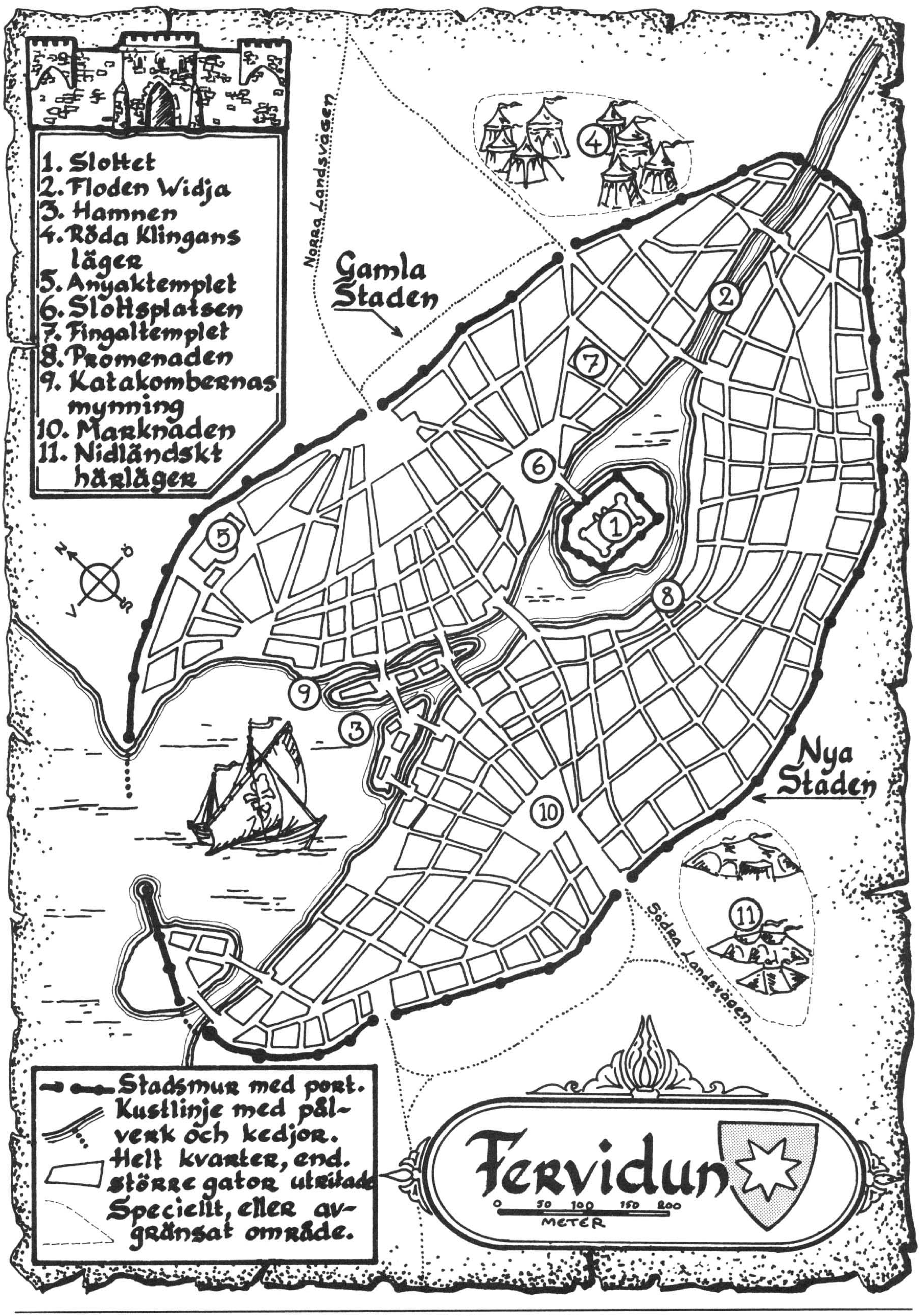

Pargals Trädgård
1
2
3
4
5
6
0 2 4 6 8 10 12
METER

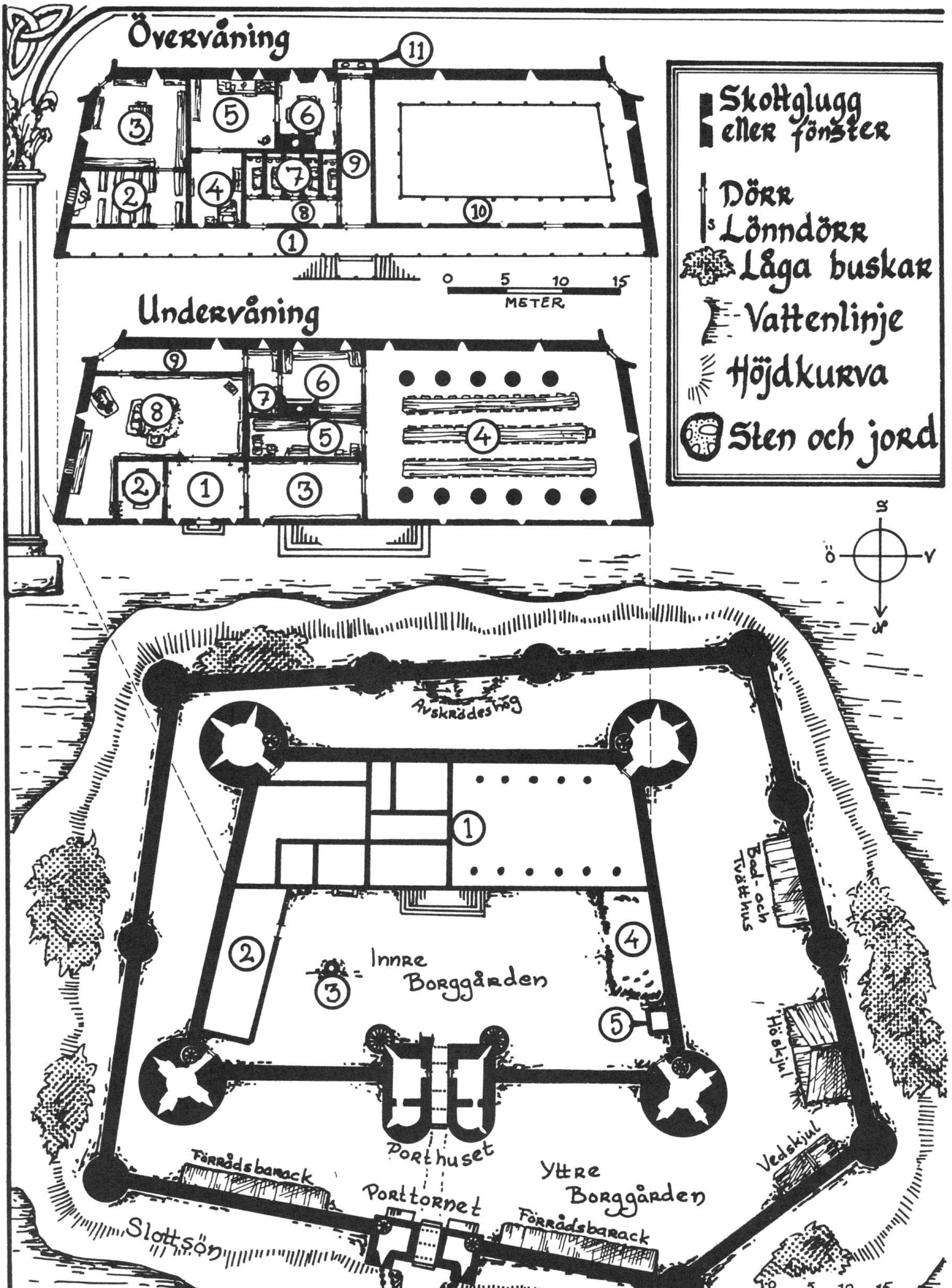

ENTIKA
Stadsmur med
torn och port.
Kustlinje med
bryggor.
Helt kvarter, end.
stora gator utrit.
Landsväg.
Speciellt
område.
0
200
400
METER
Opadalen
Kopparhavet
N
V
Ö
S
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32

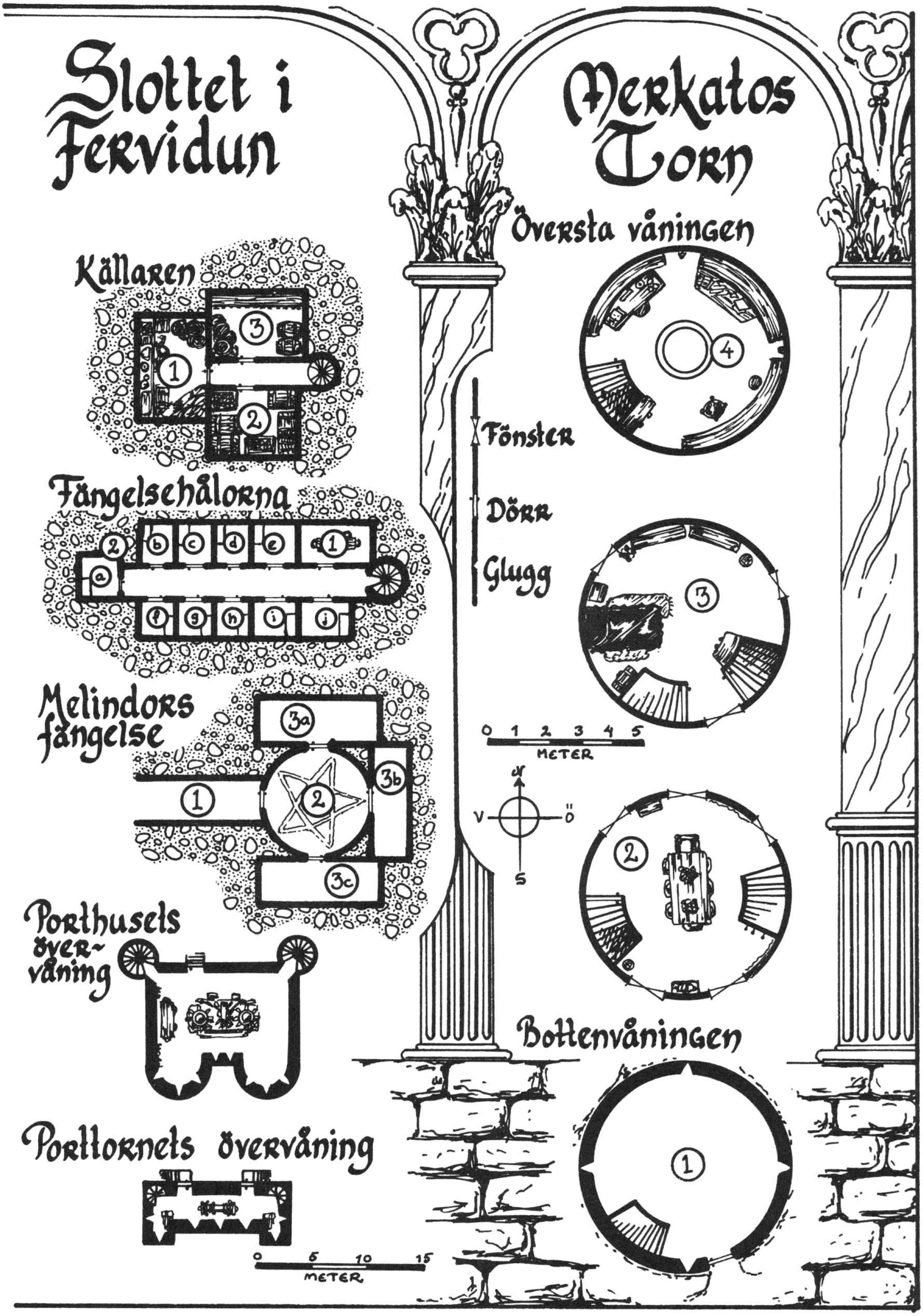

Övervåningen
1
2
3
4
5
Balkong
Dörr
Fönster
Spis med rökgång
0 1 2 3 4
METER
Undervåningen
1
2
3
4
5
Bak-gård
Källaren
1
2
3
Harvan Rulhans hus:
Domareg. 132

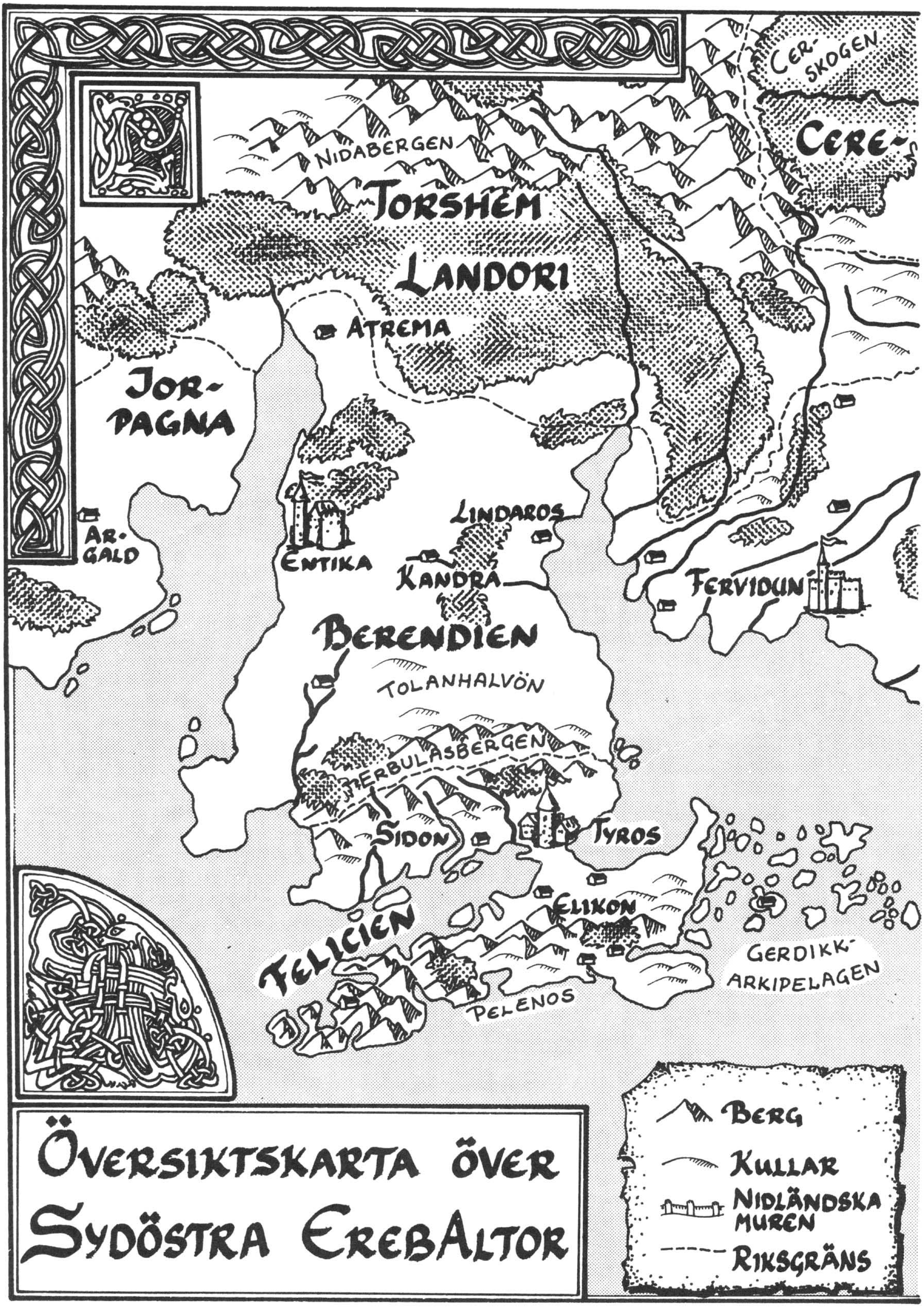

HARGAS STUGA
N
V
Ö
S
1
2
3
0 2 4 6
METER


Jord och sten
Flyttbara, flätade korg-skärmar
Draperi
0 10 20
METER
N
V
Ö
S
1
2
3
4
5
6
7
7
7
MOTSTÅNDS-
RÖRELSENS HÖGKVARTER


1. Slottet
2. Floden Widja
3. Hamnen
4. Röda Klingans läger
5. Anyaktemplet
6. Slottsplatsen
7. Fingaltemplet
8. Promenaden
9. Katakombernas mynning
10. Marknaden
11. Nidländskt härläger
Norra Landsvägen
Gamla Staden
Nya Staden
Södra Landsvägen
Stadsmur med port.
Kustlinje med pålverk och kedjor.
Helt kvarter, end. större gator utritade
Speciellt, eller avgränsat område.
Fervidun
0 50 100 150 200
METER


Övervåning
Undervåning
Skottglugg eller fönster
Dörr
Lönndörr
Låga buskar
Vattenlinje
Höjdkurva
Sten och jord
0 5 10 15
METER
S
Ö
V
N
Avskrädeshög
Innre Borggården
Bad- och Tvätthus
Höskjul
Porthuset
Yttre Borggården
Vedskjul
Förrådsbarack
Porttornet
Förrådsbarack
Slottsön
Vindbrygga


Slottet i Fervidun
Källaren
1
2
3
Fängelsehålorna
a
b
c
d
e
f
g
h
i
j
1
2
Melindors fängelse
1
2
3a
3b
3c
Porthusels övervåning
Porttornets övervåning
0 5 10 15
METER
Merkatos Torn
Översta våningen
4
3
2
Bottenvåningen
1
Fönster
Dörr
Glugg
0 1 2 3 4 5
METER
N
V
Ö
S


Cer-skogen
Cere-
Nidabergen
Torshem
Landori
Atrema
Jor-pagna
Ar-gald
Entika
Lindaros
Kandra
Fervidun
Berendien
Tolanhalvön
Erbulasbergen
Sidon
Tyros
Elikon
Felicien
Pelenos
Gerdikk-arkipelagen
Översiktskarta över Sydöstra ErebAltor
Berg
Kullar
Nidländska muren
Riksgräns


VAL
OKÄNT
LAND
LÎRVELLA
LÎRSLÄTTEN
MASEVA-
BUKTEN
KHAANÎKEL
SLAGHAR
ATLAR-
SLÄTTEN
JALLA-JALLA
NIDLAND
GRYNNERBERGEN
GRÅBORG
ÜMERHIT-
HOGLANDET
DEMON-
BESPORHO
KAIRLEIL
EVER-
SLÄTTEN
TUNG-
AN
HYNSOLGE
CHÖ-
VISKIR
GOLWYNDAS
SÖTVATTENSHAV
KRUN
KHAKA
ARKHAZ
STAD
HUVUDSTAD
SKOG
KUSTLINJE
MED FLOD
SMYRRHA
STABUL
0 10 20 30
MIL
RAAS
NARRAM
V
Ö
S

Melindors återkomst

En modul till Ereb Altor

Den nidländska reningen har inletts. Ni befinner er i Landori, alltsedan pegasen Enulisor räddade er undan döden vid Helvetesfortets sprängning. Landoris alvkonung talar:

"Vicotnik har erövrat Krun, Hynsolge och Cereval på bara tre månader. Effekten för dessa länder är förödande. Skåda!"

Han gör en gest och omedelbart framträder en bild på skogstjärnens spegelblanka yta och man kan ana ljudet av stål som slår mot stål och skriken från värnlösa kvinnor. Bilder av brinnande åkrar och massavrättningar avlöser varandra.

"Snart står hoppet endast till Berendien, men Berendiens konung är svag och handlingsförlamad. Endast hans förskjutna dotter Melindor kan rädda landet, men hon befinner sig i Hynsolge. Bakom fiendens linjer. Kan ni rädda henne?"

MELINDORS ÅTERKOMST är den fristående andra delen av trilogin DEN NIDLÄNDSKA RENINGEN – ett episkt äventyr där NI är hjältarna!

OBS! Detta är inte ett fullständigt spel. Du måste ha tillgång till DRAKAR OCH DEMONER (1991 års upplaga) eller DRAKAR OCH DEMONER EXPERT för att kunna spela MELINDORS ÅTERKOMST.

001-1702